DETONADOS: TENCHU 3 (PS2) E POKÉMON SAPPHIRE E RUBY (GBA
ação
games
Especi
LAN HOUSES
Como jogar mais gastando menos
· COUNTER-STRIKE
Truques para ser um matador
· CONDITION-ZERO
O próximo passo da febre
OVERDOSE DE
FINAL FANTASY
A série domina 2003 com versões para PS2, GC, GBA e PSX
DE VOLTA PARA ARREPIAR EDIÇÃO HISTÓRICA
STARCRAFT GHOST
O retorno da Blizzard aos consoles
ENTER THE MATRIX
Segredos que não estão no filme
Edição Especial 2003 - 01 R$ 5,90
7 893614 014852
15139/1
Abril

Guia do Estudante

e

O MELHOR CAMINHO

www.guiadoestudante.com.br

14371/1

Abril

CURSOS NO EXTERIOR

Edição 2 • Ano 2003

GUIA DO ESTUDANTE • CURSOS NO EXTERIOR • EDIÇÃO 2

18 países esperam por você

- O que estudar em cada um deles
- Como se matricular nos cursos
- Onde conseguir uma bolsa de estudo

Tudo para organizar sua viagem

Dos preparativos ao dia-a-dia lá fora

Acerte na escolha do programa, do país, da moradia e da agência

Grana extra!

Dicas para trabalhar no exterior e fazer seu dinheiro render mais

Preço R$ 14,90

ISBN 85364005б-0
9 798536 400562

427 escolas estrangeiras e 158 agências em todo o Brasi

www.guiadoestudante.com.b

Ó nóis aqui traveis! De volta para não deixar você na mão. Ou melhor, para fazer você tirar as mãos do controle e ler alguma coisa decente sobre os seus games prediletos. Estamos voltando devagarinho: esta é apenas a primeira edição especial da Ação Games em 2003. Pode avisar aos amigos.

A revista número um do segmento retorna recuperando o que tinha de melhor: o visual arrojado, a linguagem inteligente e sem frescuras, as dicas de quem joga e detona até o fim, e a preocupação de estar sempre atualizadíssima, em cima das novidades do mercado.

No cardápio desta edição, temos um especial sobre Final Fantasy, que chega destruindo tudo em 2003. Para relaxar, mandamos nosso colaborador Darius Roos fazer o trabalho pesado e descobrir o que rola nas fascinantes lan houses. Quer mais? Então acompanhe a volta da tradicional produtora Blizzard ao mercado de consoles, com o promissor StarCraft Ghost e saiba o que nos espera no frenético Enter The Matrix. Por fim, dê uma passada nos previews e veja a lista de jogaços que estão por vir, como Resident Evil Online e Silent Hill 3 (PS2), Moto GP 2 e Midtown Madness 3 (X) e Pikmin 2 e F-Zero (GC), entre outros de babar!

O negócio não está fraco, não! Leia, confira e esteja avisado: voltamos para arrepiar!!!

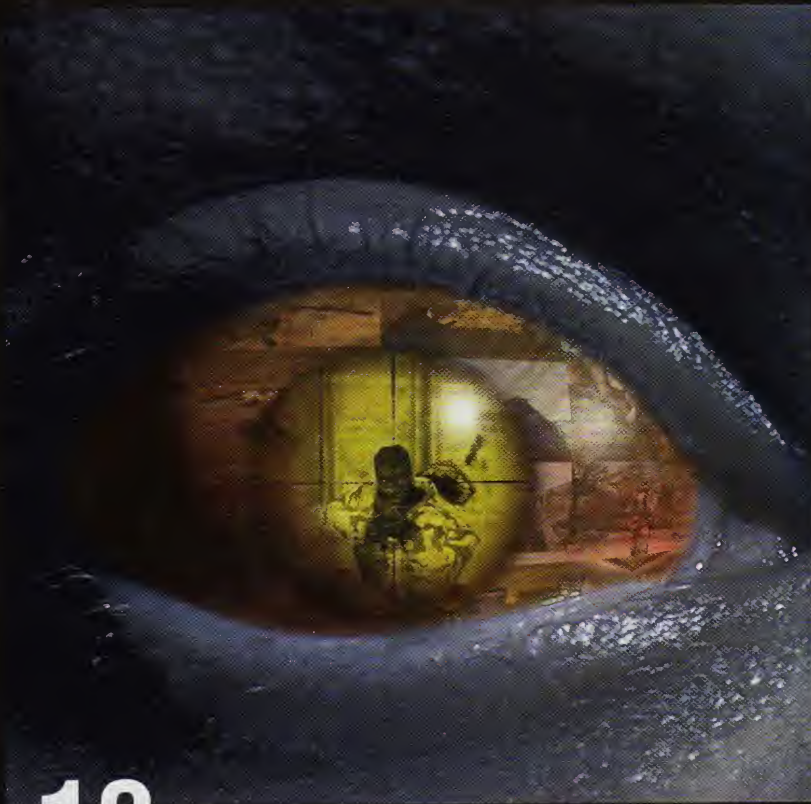
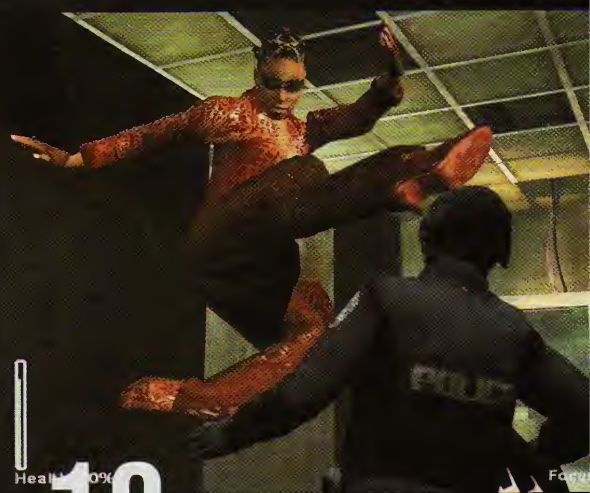
Os editores

Índice

Ilustração de capa: Alexandre Jubran

"Tô na área!!!"

O Frango, mascote da Ação Games, volta para detonar nosso passado

EDITORA **Abril**

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Editorial Adjunto: Laurentino Gomes
Diretora de Projetos: Ruth de Aquino
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thaís Chede Soares B. Barreto

ação games Especial

Redator-chefe: Pedro Só
Colaboradores: Aílton Andrade (arte), Nelson Alves Jr. (edição), Felipe Azevedo, Darius Roos, Heloísa Dall'Antonia (texto) e Alexandre Jubran (ilustração)

APOIO EDITORIAL Depto. de Documentação: Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira **Prepress:** Susana Cruz **PUBLICIDADE Diretor de Vendas:** Eduardo Leite **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Diretor de Publicidade Rio de Janeiro:** Paulo Renato Simões **Executivos de Negócios:** Marcelo H. Doria, Ricardo Mateoli (SP), Samara Sampaio (RJ) **Gerentes de Vendas:** Marco A. Bulara (SP), Leonardo Rangel (RJ) **Executivos de Contas:** Adriana Dantas, Ana Lúcia Bertola (SP), Beatriz Ottino, Juliane Silva, José Rocha (RJ) **Coordenadora:** Katia Bessa (RJ) **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING E CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Promoções e Eventos:** Alex Stevens **Gerente de Circulação Avulsas:** Maria Helena Couto **Gerente de Planejamento e Processos:** Auro Iasi **Gerente de Circulação e Assinaturas:** Marcia Perin **Gerente de Produto:** Fabiola Menezes de Paula **Assistente de Produto:** Cinthia Obrecht **Marketing Publicitário:** Daniela Martins **Coordenador de Processos:** Jorge Fabiano Mendes

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 9º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5638 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037 6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700. **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte** – Av. do Contorno, 5.919 - 9º andar - Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vania R. Passolongo, tel.:(31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau** – R. Florianópolis, 279 - Bairro da Velha, CEP 89036-150, M.Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, Fax: (47) 329-6191 **Brasília** – SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º andar, Sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, Tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas**– R. Conceição, 233 - 26ª andar - Cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, telefax: (19) 3233-7175 **Curitiba** – Av. Cândido de Abreu, 651 - 12º andar, Centro Cívico - CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426 Fax: (41) 252-7110 **Florianópolis** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, Sl 107, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617 Fax: (48) 232-1782 **Fortaleza** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 Aldeota - CEP 60170-002, Midiasolution Repres e Negoc em meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda, Tels.: 215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville** – R. Dona Francisca, 260, Sl 1304, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, telefax: (47) 433-2725 **Porto Alegre** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl 702, Petrópolis, CEP 90480-004, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, Sl 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, Paulo Renato L. Simões, Pabx: (21)2546-8282. tel.:(21)2546-8100, fax: (21)2546-8201 **Salvador** – Av.Tancredo Neves, 805, Sl 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba,CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax: (71) 341-4992 / 4996 / 1765 **Vitória** – Av. Rio Branco , 304, 2º andar, Loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, Duarte Propaganda e Marketing Ltda, telefax: (27) 3325-3329

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Capricho, Playboy **Abril Jr.:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Recreio, Witch **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

Presidente e Editor: ROBERTO CIVITA
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

“Voltei! Mais debochado do que nunca!!!”

Calma, leitor! O galináceo escrachado começa descendo o porrete na própria revista...

“Ah, então o maninho aí pensou que eu tava morto? Que eu pudesse ter virado frango frito ou ingrediente principal em uma macumba de beira de estrada? Nananinanão! Tô vivinho, pronto para fazer o que sei melhor: meter o pau (opa) em tudo. A única diferença é que tô de saco cheio de responder cartas dos malas. Meu negócio agora é descer a paulada na *Ação Games*, essa revista que me paga mal, cobra muito e ainda me pede pra ser gentil. Também, quem mandou me deixar preso durante um ano naquela maldita saleta, sem videogame nenhum! Tenho sede de vingança! Resolvi incorporar o ombudsman daqui. Nada vai escapar do meu bico afiado. Nesta edição, vou mostrar o podre do podre, o pior já produzido pelos vagabundos que passaram pela redação. Capas toscas, textos ridículos, detonados chinfrins, seções medíocres e tudo mais que eu sempre quis avacalhar.
Doa a quem doer.”

Teste do Acessório Menacer (Edição 26)

"Ok, a AG já teve pilotos bem figuras, mas nenhum outro teve um apelido tão ridículo quanto esse aí. Ioiô?!? Credo!!! Pena que o maluco da foto não é o tal do Ioiô, pois eu adoraria conhecer a cara do mané!"

OPINIÃO DOS PILOTOS

Nossos pilotos testaram a bazuca e concordaram: "A Menacer é melhor que a Super Scope 6". Confira os motivos:

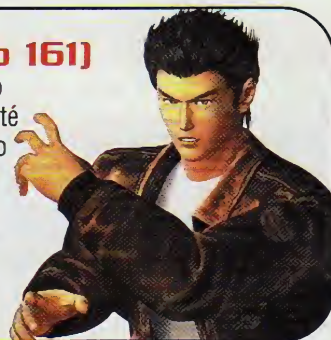
"É versátil. Dá para jogar de muitas maneiras e as respostas são rápidas e precisas. Só os jogos ficaram devendo"
TADEU

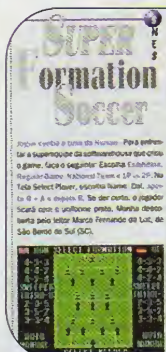
"Gostei muito do sistema de varredura de tela da mira. Ajuda muito na hora de atirar"
CHRISTIAN

"A Menacer é demais, muito melhor que a Super Scope 6. Gostei do binóculo. O único ponto negativo é a posição dos três botões"
IOIÔ

Detonado Shenmue (Edição 161)

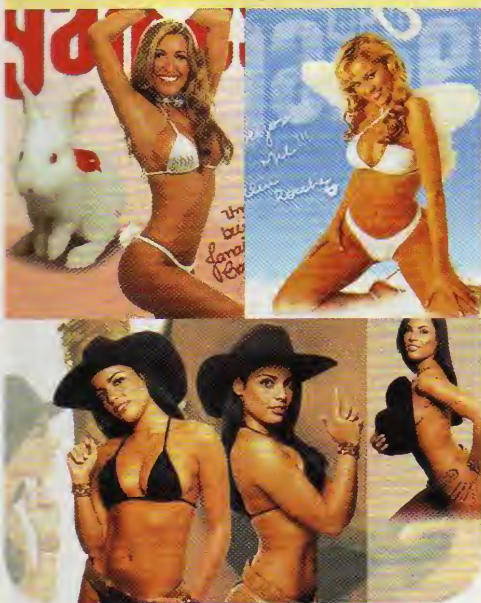
"Esta história ninguém sabe, mas sou bicudo e vou contar! Ao invés do *Shenmue*, que está até razoável, era para ter sido publicado o detonado do *Phantasy Star Online*. Acontece que o mané do Felipe Azevedo travou em um dos chefes! Hahahahaahaha! Resultado: o prego enrolou o editor com uma desculpa furada e conseguiu trocar de jogo! Pura enrolação!"

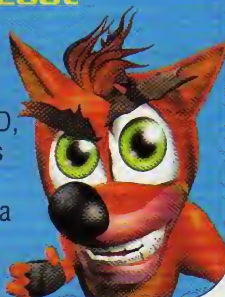
Super Formation Soccer

Dicas (Edições 87)

"Se ligue nessa diagramação da antiga seção de dicas, é podre ou não é? Quatro míseras páginas com 13 jogos. E o pior, com um total de somente 55 dicas. Ridículo!!!"

Detonado Metal Slug X (Edição 162)

"Detonado de Metal Slug X?! Afeeeee... Quem, por mais sem noção que seja, precisa de um detonado de Metal Slug??? Fala sério!"

Game da Gata (Edições 145 à 167)

"Adoro galinhas, principalmente aquelas gorduchinhas dangolas... hmmmm... Infelizmente não fui atendido e os caras preferiram encher a revista de mulher mesmo. Já que pôs, que fossem peladas, pô! Tenho certeza de que a revista venderia muito mais e não teria fechado! (Hehehehe)."

Capa Crash Bandicoot

"Sem dúvida a capa mais ridícula da última fase da revista.Tenho dó! Alexandre Jubran, mestre da ilustração 3D, autor de uma porrada de capas insanas, produziu esssa porqueira. Na boa, o olho dessa coisa aí é um kiwi?"

Edição 100

"Edição histórica, né? Só se for a história dos derrotados. Quem foi o xarope que teve a brilhante idéia de montar uma linha do tempo e recontar a história dos videogames na revista inteira??? Além disso, o mesmo cara publicou um monte de dicas velhas! Pôxa, leitor quer saber de novidade, não de velharia!"

Bando de mal cheirosos

"Então você acha que um galinheiro fede? Sorte sua que não passou noites e mais noites junto com os porcalhões da equipe durante os fechamentos. O bicho pegava mesmo! Algumas vezes eram quatro dias seguidos, sem sequer trocar de roupa. Tá certo que alguns até escapavam pra limpar o cascão, porém outros não tinham a coragem nem de ir ao banheiro para lavar o suvaco. Além dos gastos com papel, gráfica, entre outros, a revista gastava uma grana preta em neutralizadores de odor. Que nojo..."

Campeonatos secretos

"Mais uma que vou dedurar. Tinhas uns pilotos (pra não dizer a equipe toda) que organizavam campeonatos clandestinos de *Winning Eleven* e *Super Smash Bros*. Os dementes começavam a jogar depois do expediente e varavam a noite. Pior que isso: alguns dormiam na sala de testes e acordavam bem cedinho para não levantar suspeitas da redação. Pelo menos não chegavam atrasados..."

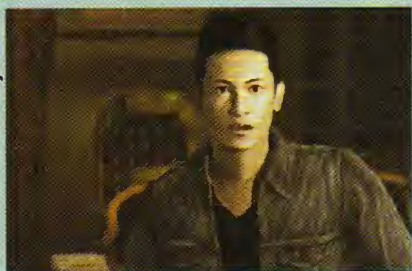
Test Drive

"Outra idéia de jerico! A quantidade de cartas e emails que chegavam na redação pedindo o fim dessa seção era absurda. Alguém deu ouvidos? Claro que não. Mantinham aqueles famosos (alguém conhecia aquele povo?) só pra encher lingüiça. Deu no que deu."

Heloísa Dall'Ant

Rapidex

A Ubi Soft anunciou para o fim do ano ***Prince of Persia – The Sands of Time***. O jogo, que deve sair para múltiplas plataformas, está sendo desenvolvido pelos mesmos criadores de Splinter Cell.

Masahiro Matsuoka, um dos membros da boyband japonesa Tokio, vai estrelar o jogo *Glass Rose*, da Capcom. A trama conta como um jornalista foi parar em 1929. O game está sendo tratado como 'terror psicológico'. Deus nos ajude, pois boyband japonesa já é terror suficiente...

O GameCube é a próxima parada para **Solid Snake**. A Konami anunciou que trabalha em uma versão do game para o console nintendista, mas não disse se será um remake do primeiro *MGS* ou uma versão de *MGS: Substance*.

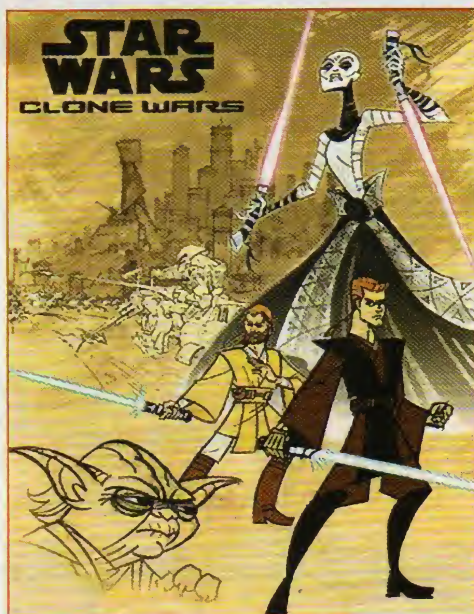
Falando em Konami, a empresa deu uma recauchutada no logotipo para comemorar seus **30 anos** de existência.

KONAMI

Tá jogando na Live e não sabe quais brasileiros acrescentar na sua lista? Então siga direto para o site **www.gamertagdatabase.com** e veja quanta gente tem por lá. O site ganhou reconhecimento até da Microsoft.

Gente estranha tem em todo canto, mas alguns extrapolam. Uns americanos que desistiram de arrumar uma namorada resolveram declarar seu amor incondicional pelo **Xbox**. Ok, jogar é bom, mas calma, né?

Bonequinhos de Halo nas lojas

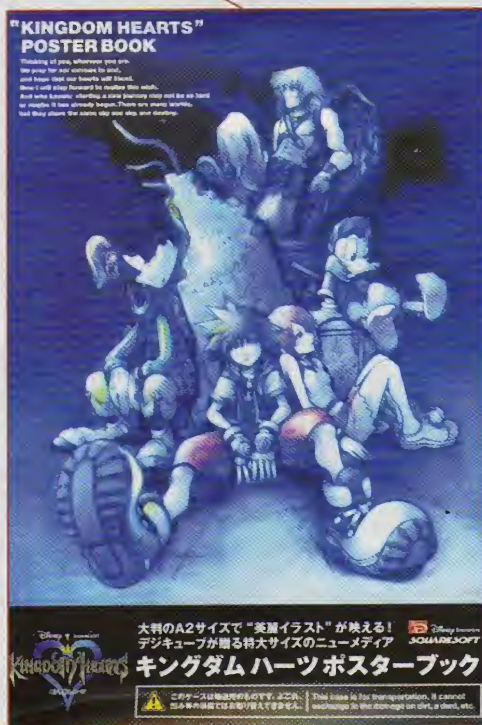
Depois do sucesso estrondoso entre jogadores de Xbox de todo o mundo, a produtora Bungie resolveu expandir o universo do game e lançar uma linha de brinquedos articulados. Afinal, fã que é fã gasta dinheiro em qualquer badulaque. Os produtos chegam às lojas em agosto e, entre personagens e veículos, trará Master Chief, Cortana, Covenant Elite, Warthog, Ghost e Bunshee. Comece a poupar.

A Força invade a Cartoon Network

Star Wars - Episódio 2: A Guerra dos Clones ganhou uma versão em desenho na Cartoon Network norte-americana. Pelas mãos de Genndy Tartakovsky, o homem que criou *O Laboratório de Dexter* e *Samurai Jack*, o filme ganhou pequenos curtas de dois a três minutos com a aprovação da Lucasfilm. Os episódios contam diferentes batalhas durante a tal guerra, exatamente do ponto em que a produção de George Lucas acabou.

Tá com medinho? Ligue pra Capcom

"É importante lembrar que isso é apenas um jogo. O medo está na mente e é disso que queremos que nossos jogadores se lembrem." Parece sacanagem, mas a Capcom criou uma hotline na Europa para atender jogadores assustados demais com *Resident Evil 0*. A mensagem acima reproduz um trecho do que a galera ouvirá. Ben Le Rougetel, da empresa, disse que o jogo "é absurdamente apavorante" e por isso eles criaram esse serviço. Um pouco de exagero, não acha?

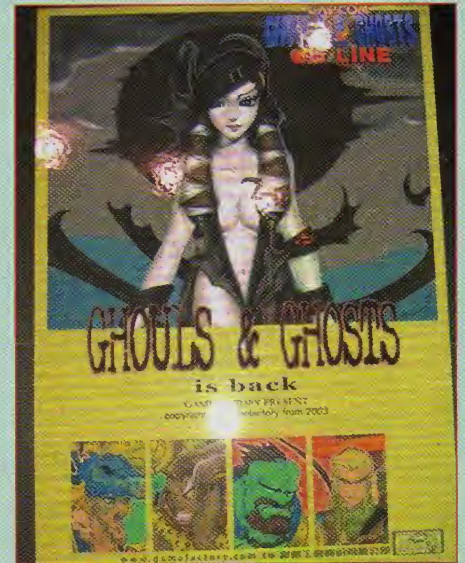
Livro de Kingdom Hearts pra japonês ver

Um livro contendo os personagens e os esboços dos cenários de *Kingdom Hearts* está à venda no Japão. A publicação é uma homenagem ao trabalho de Tetsuya Nomura, um dos artistas mais respeitados do país, no game da Disney/Square. Dez pôsteres de imagens do jogo e um livro com 30 cartões postais também fazem parte do pacote.

Cantando pneus nas telonas

Ansioso por *Driver 3*? Então prepare-se. Em 2004, depois que o terceiro game da série tiver sido lançado, chega aos cinemas o filme baseado nas façanhas de Tanner, um policial disfarçado para se infiltrar no mundo do crime. A característica mais marcante do jogo são as perseguições de carros alucinantes, que ganharão reprodução fiel no longa-metragem. Paul W. S. Anderson, de *Resident Evil*, deve ficar no comando da produção.

Saia bem na foto! Fatal Frame vai virar filme

Depois de fazer os jogadores de PS2 e Xbox perderem noites de sono, *Fatal Frame* vai causar pesadelos em quem for ao cinema. A produtora Dreamworks, de Steven Spielberg, já tem equipe formada para adaptar o jogo da Tecmo para as telonas. Baseado em uma história real, o game mostra a busca da garota Miku por seu irmão, um jornalista que desapareceu enquanto fazia uma matéria em uma mansão mal assombrada. No game, a personagem utiliza uma máquina fotográfica para capturar os espíritos. A obra tem tudo para tornar-se um excelente filme de terror.

***Ghouls & Ghosts Online*?** Sim!!! Ainda não há imagens do jogo, mas descolamos um pôster muito bacana do game.

O ator Alfred Molina (Magnólia) vai interpretar **Doc Ock** no segundo filme do *Homem Aranha*, que estréia em 2004.

A Microsoft vai lançar uma versão comemorativa pelos 20 anos do ***Flight Simulator***. Aeronaves históricas foram inclusas no jogo.

Os chips gráficos da **nVidia** podem não estar no sucessor do Xbox. Essa foi a declaração de Jen-Hsun Huang, chefe de operações da empresa. Problemas na produção do componente seriam o motivo. Ele também apontou dificuldades para o PlayStation 3 e o processador Cell. Será que a ATI consegue realizar seu desejo de colocar seus chips em todos os consoles da próxima geração?

Fornecedores da Sony em Taiwan disseram que o **PlayStation 3** sai até o final do ano. A declaração foi feita a um jornal e reproduzida pelo canal de notícias Bloomberg. Segundo os entrevistados, o console vai usar um chip feito em parceria com a Toshiba. A Sony negou tudinho.

Boataria da internet: a Capcom pretende lançar em 2005 um filme baseado na série ***Onimusha***.

Site do mês

http://63.236.94.8/rockstar/classics/index.php

Que tal jogar o primeiro *Grand Theft Auto* sem gastar um centavo? A Rockstar oferece na faixa para download uma versão do jogo, criado em 1997. Basta fazer o cadastro e torcer pra não ter nenhum tipo de problema, pois o programa não terá suporte técnico.

Já sabe que

Enquanto o episódio *Reloaded* estréia nos cinemas, *Enter the Matrix* chega aos consoles para complementar a história

Se você quiser entender por completo o filme *Matrix Reloaded*, separe um tempo extra para gastar com o seu console, pois algumas respostas só serão vistas no jogo. Pode parecer exagero, mas tendo em vista que o game foi escrito e criado sob a tutela dos irmãos Wachowski, a dupla que criou a saga de Neo e cia, nada é de se duvidar. Ainda mais quando se trata de uma franquia tão rentável. Pela primeira vez na história um jogo é concebido paralelamente ao filme.

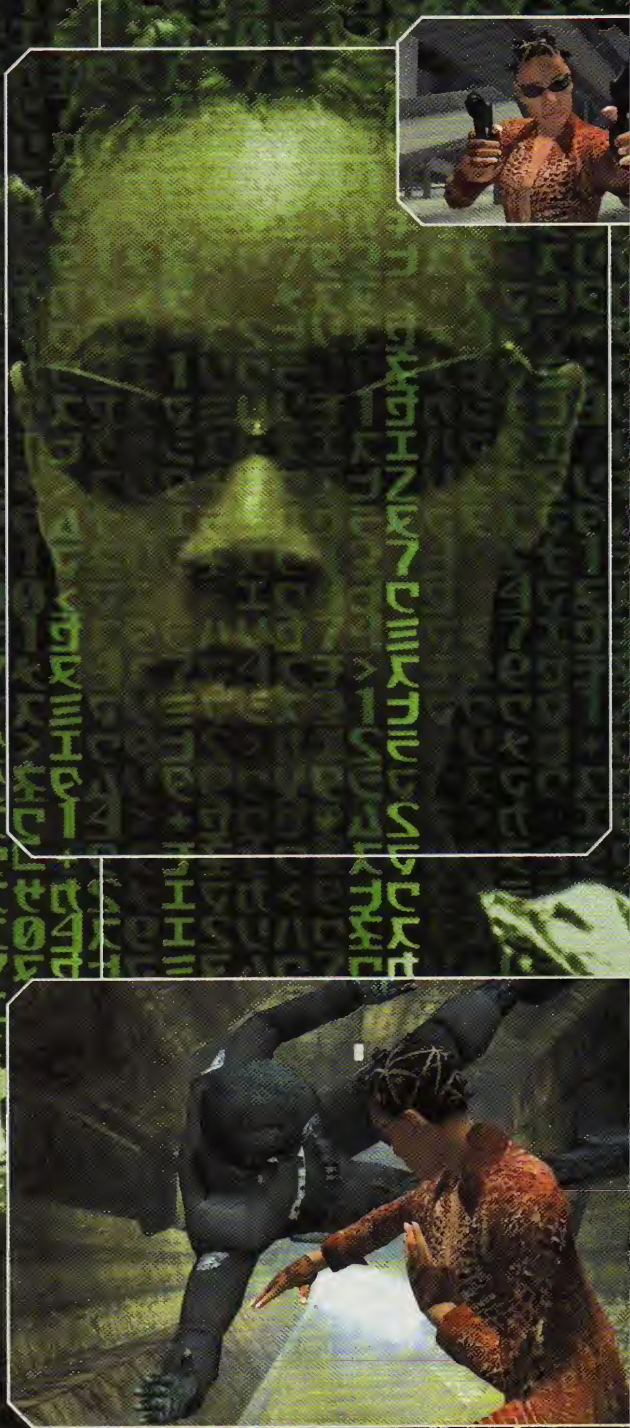
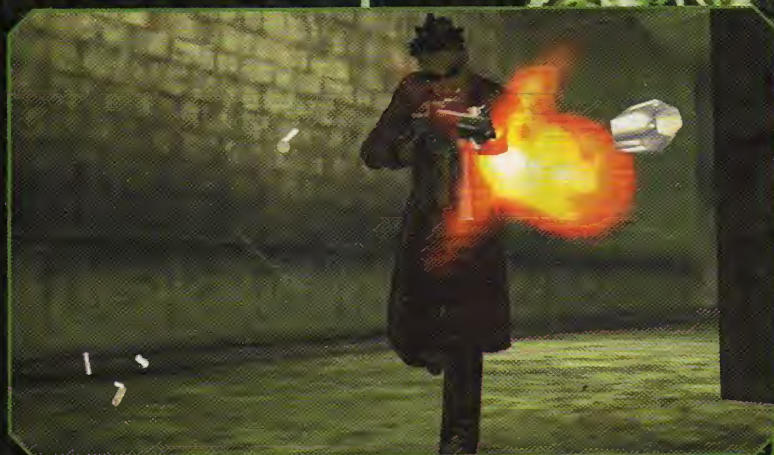
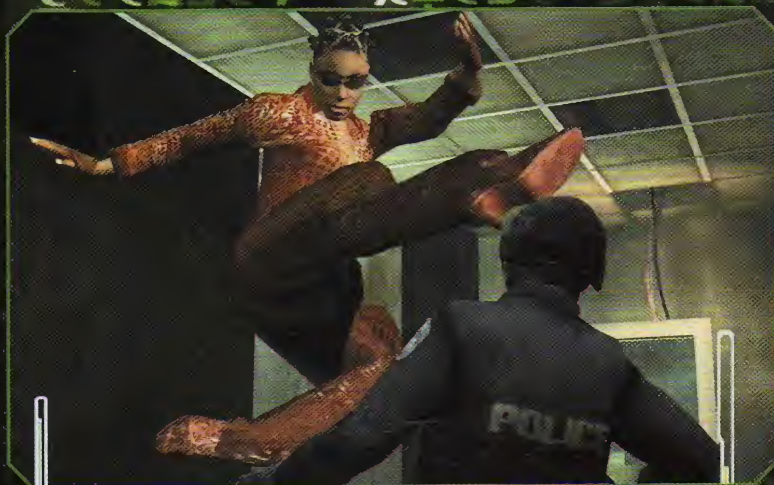
A produtora Shiny Entertainment, responsável por *Enter the Matrix*, trabalhou tempo integral em conjunto com a equipe de filmagem. Os caras passaram meses no set, recebendo a maior quantidade possível de material para rechear a aventura virtual. Algumas passagens do filme farão mais sentido depois de vivenciadas no videogame, já que você entenderá o motivo delas terem acontecido daquele jeito e não de outro.

A interação vai ainda mais longe. Há uma hora de cenas exclusivas, gravadas com o elenco e os cenários usados no longa-metragem, além de outras duas horas de seqüências não-interativas que também foram dirigidas pelos Wachowski. Achou pouco? Pois saiba que você poderá desferir mais de mil golpes de artes-marciais, todos minuciosamente capturados de atores reais e comandados por Yuen Wo-Ping, o respeitado chinês que coreografou todas as cenas de luta de *Matrix*, *O Tigre e o Dragão* e *As Panteras*.

Nelson Alves JR

Os personagen

Niobe

É a capitã da Logos, a mais rápida nave dos rebeldes. Além da habilidade no comando do veículo, a garota po extrema agilidade em lutas corporais. Sua hierarquia n equipe equivale a de Morpheus, o que significa dizer qu sua palavra não costuma ser questionada.

pílula tomar?

Ghost
O responsável pelas armas da Logos. O sujeito é um verdadeiro mestre em artes marciais, aliando força corporal com concentração mental. Os rebeldes o têm como uma espécie de guru espiritual.

Pancadaria da melhor qualidade
Ok, mas depois de tanto blablablá, o que podemos esperar do jogo? Ora bolas, muita ação. O jogador escolhe entre controlar Niobe, a capitã da nave Logos, ou Ghost, o especialista em armas. As missões seguem o frenesi do filme, com lutas que dispensam a lei da gravidade, sucessões de tiroteios intensos, perseguições alucinantes e inúmeros movimentos acrobáticos. Todas as maracutaias do filme estarão presentes, incluindo o bullet time, efeito que dá a sensação de congelamento da imagem. Os produtores garantem que o jogo será longo, podendo chegar a 50 horas no total, sem contar o modo "Hacking System", que permite descobrir alguns segredos durante o percurso.

Enter the Matrix chega às lojas no dia 15 de maio, mesma data da estréia norte-americana de *Matrix Reloaded*, e será lançado para todos os consoles. A versão para PC chega ao Brasil no dia 25 de maio, segundo a Infogrames.

O ano de Matrix
Em 2003 teremos uma overdose de *Matrix*. Além do jogo e do filme, que chegam em maio, curtiremos ainda os curtas de animação *Animatrix*, que serão lançados em um DVD na metade do ano e, finalmente, *Matrix Revolutions*, a terceira e última parte da saga que vai para os cinemas em novembro.

O episódio Final Flight of the Osiris *(foto) foi produzido pela Square Pictures para o DVD* The Animatrix

Fotos: Ricardo Benichio

inação
oletiva

Está todo mundo jogando em rede: é a febre das lan houses

Elas estão pipocando por aí. Enquanto você lê estas páginas, certamente milhares de jogadores estão com a fuça colada nos monitores de alguma lan house do país. Para quem não sabe, a nomenclatura refere-se às lojas entupidas de computadores ligados em rede. Tem gente que passa horas, até mesmo finais de semana inteiros dentro delas.

Dizem as más línguas que as partidas nas lans são a droga virtual do momento. Quem experimenta, fica viciado! Exageros à parte, a verdade é que os locais estão abarrotados por milhares de pessoas. E não há somente gente à procura de games, mas também internautas. Os clientes buscam conexão de alta velocidade pra acessar e-mails, vídeos e músicas, recursos que só um computador potente (e caro) oferece.

Pois então, a gente visitou esses lugares e conta qual é o segredo. Acredite, você precisa experimentar uma lanzada!

(nota do editor: nosso repórter, enviado para trabalhar, mandou a matéria por email mesmo e se alojou jogando Counter-Strike)

Darius Ross

Vida boa é na rede

Saiba por que as lan houses são sinônimo de diversão

Lan? Hein? Para que você não fique boiando nesse mar de letrinhas, a gente explica. A sigla lan vem de local area network, que significa um monte de computadores em rede. Simples assim. Ou seja, tem lan em escritório, em banco e às vezes até dentro de casa. A diferença é que algumas delas são feitas somente para diversão, no caso as chamadas de lan houses. Nelas, as pessoas podem acessar internet, baixar músicas, vídeos e tal. Mas o grande barato é jogar, afinal esses lugares têm computadores potentes e interligados, prontos para a farra. Lá as partidas são disputadas entre dois, três, quatro, até 64 jogadores.

Parece loucura, mas tem gente que quase mora nas lans. Veja só o Michel Adelmin, apelidado de 00Sete, 23 anos, estagiário em publicidade. Ele trabalha quatro horas por dia e dorme umas oito. "O resto do tempo eu passo nas lans. Nem pra comer eu saio", conta. Mas existem jogadores menos radicais,

Eric dos Santos Mendes (Profeta), 26 anos, se intitula um cyberman. "Considero o ambiente bacana. Os computadores são rápidos, têm boa conexão à internet, posso acessar meus e-mails, baixar músicas, videoclipes, fazer um monte de coisas", diz, enquanto troca mensagens pelo ICQ.

Michel Adelmin

Marcelo Serra

Toshio e Thiago Nurakami

como Marcelo Serra (Demência), 34 anos, que é professor de teatro. Ele nem gostava de games, até experimentar uma lan. "Agora venho sempre que tenho um tempo", confessa. Para Marcelo, a brincadeira se tornou uma forma de fazer amigos. "O ambiente é ótimo. Dá pra conhecer um monte de gente, formar turmas", diz, entusiasmado.

Pensando em sociabilização, tem gente que faz tudo em família. É o caso do empresário Toshio Nurakami (Mister M), 40 anos, que brinca com seu filho Thiago. "Comecei a vir [...] ver as pessoas que freqüentavam. Queria ter a certeza de [...] seguro pro meu garoto", conta o pai coruja. Não só aprov[...] como passou a jogar lado a lado com o menino.

No entanto, nem só de jogo vivem as lans. "Inúmeros us[...] se aproveitam das máquinas potentes e da conexão de alt[...] velocidade para fazer trabalhos escolares, pagar contas e [...] mais precisar", conta Leo de Biase, da CyberLAN.

Mordomia em primeiro lugar

- Mouse ótico é padrão pra mira não falhar durante o jogo.
- Cadeiras confortáveis para que as pessoas possam jogar horas e horas sem parar.
- Controles diferenciados, em forma de volante ou manche, permitem experimentar todo tipo de jogo.
- A hora do lanche é coisa sagrada. Como a galera fica muito tempo jogando, é natural encontrar máquinas de bebidas, salgados ou até lanchonetes nos estabelecimentos.
- Fones de ouvido ajudam na interação com o ambiente virtual. O som tridimensional ajuda o jogador a localizar os parceiros e adversários pelos passos e ruídos.
- Pufes e televisão pra quem fica na espera.

Para todos os bol$os

Como qualquer outro estabelecimento, quanto mais luxo, mais caro

São poucas as pessoas que podem ter um PC de última geração em casa. Em plena recessão, até mesmo banda larga virou aquisição de luxo. A solução mais eficaz é juntar a galera (ou sozinho), pegar uns trocados e gastar algumas horas se divertindo numa lan. O preço varia de acordo com o ambiente e o bolso do freguês, claro. Lojas franqueadas cobram mais, naturalmente. Uma horinha de jogatina pode chegar a seis reais, mas o preço inclui mordomia. Um dos sócios da Arena MPG, Marcel Campos, diz que até cadeiras maiores e pufes há na loja. No caso da Cyber Lan, além de mouse ótico, o usuário tem à escolha cerca de 100 games diferentes. Ótimo para quem não agüenta mais jogar *Counter-Strike*. Fora isso, alguns estabelecimentos oferecem também uma área de escritório, onde é disponibilizado acesso à internet, possibilitando ao usuário checar e-mails e baixar músicas e vídeos.

Já quem dispensa a comodidade tem a opção de freqüentar casas independentes, que possuem espaço reduzido, mas ambiente não menos divertido. O valor por hora costuma ser metade do cobrado pelas redes. O atendimento não fica devendo em nada para as grandes lans, como garante Felipe Augusto Villarinho [Wolverine], 22 anos, estudante de direito. Ele afirma que prefere ir a lans menos conhecidas. "Sou bem atendido, gasto menos e sobra mais grana para o lanche", diz.

Fernanda Kalenalei

Fica comigo?

Beijo, abraço ou aperto de mão? Quem começa a paquerar nas lans faz diferente. "A gente flerta pelo monitor", diz a bancária Maria Anteneza, 28 anos, que foi literalmente atacada pelo fotógrafo Mario Filho de Antunes, 33 anos. "Eu estava começando nas partidas de *Counter-Strike* quando o Osborn [esse é o apelido de Mario] começou a me perseguir. Ele me matava uma vez atrás da outra, até que fiquei irritada e perguntei quem era o cara." Estão juntos até hoje.

Há aqueles mais cordiais. Augusto Nemeth (Waste), 24 anos, estudante de engenharia, por exemplo, bancou o anjo da guarda da colegial Fernanda Kalenalei (Fefa), 17 anos. "Eu ficava no time dela pra protegê-la, fazendo o possível para mantê-la viva." Apesar da desculpa esfarrapada, a azaração deu certo e os pombinhos viraram namorados.

Aprenda a jogar

Guia rápido e prático pra você não dar vexame ao lado dos aficionados

Parece incrível, mas há uma hierarquia entre os jogadores de *Counter-Strike*, o título mais popular entre os freqüentadores de lan. Se você pensa que entrar para competir basta, engana-se. O pessoal leva a brincadeira a sério e, no fogo cruzado, ganham respeito os "matadores". Aqueles que ficam no topo da lista, os chamados killers. Os tais figuras costumam ser mais rápidos e habilidosos no manuseio dos comandos. Agora imagina um marinheiro de primeira viagem, chegando para enfrentar de cara um desses fanáticos. É difícil, a gente sabe. É muita tecla e coisa para decorar ao mesmo tempo. Pensando nisso, algumas lojas resolveram ajudar os newbies (novatos) com dicas dos feras. Várias delas pagam jogadores experientes para fazer o atendimento da clientela. "Um deles me ensinou os comandos em dois minutos e passou outros trinta ao meu lado, fornecendo macetes", conta o arquiteto Alberto Muhami Filho (Nikkito), 32 anos. "Foi ótimo! Pulei da última colocação pro pelotão do meio."

Prevendo que você precisasse de algumas diquinhas, trouxemos logo um integrante do G3X, o mais respeitado clã brasileiro de *Counter-Strike*. Alexandre Thiede Donini (Aliche), 17 anos, reuniu algumas utilidades tanto para os newbies quanto para os killers de plantão. Além das funções básicas do teclado, confira na próxima página os macetes necessários para uma boa partida.

Comandos

EXIBE PLACAR
ARMA PRIMÁRIA
TROCA PRA ARMA USADA ANTERIORMENTE
ARMA SECUNDÁRIA
ANDA PRA FRENTE
FACA
PRATICA AÇÃO, COMO ABRIR PORTAS E RESGATAR REFÉNS
GRANADA
RECARREGAR
BOMBA-RELÓGIO (SOMENTE PARA TERRORISTAS)
PICHAR
COMPRAR TODA MUNIÇÃO (ARMA PRIMÁRIA)
ENVIAR MENSAGENS PARA JOGADORES
COMPRAR TODA MUNIÇÃO (ARMA SECUNDÁRIA)
ENVIAR MENSAGENS PARA JOGADORES DA SUA EQUIPE
COMPRAR EQUIPAMENTOS

TIRO
TROCAR ARMA
FUNÇÃO SECUNDARIA

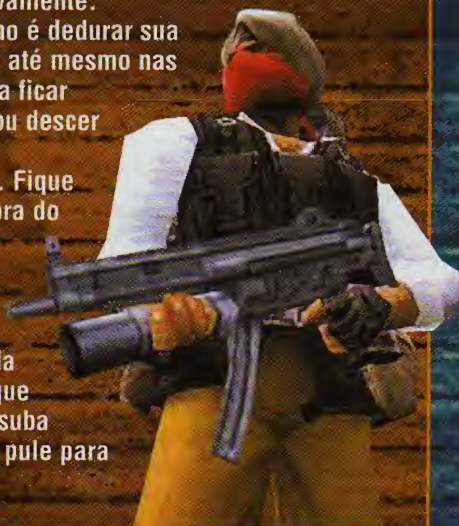
ANDAR DEVAGAR (SEGURE O COMANDO)
ANDAR AGACHADO (SEGURE O COMANDO)
ANDA PRA ESQUERDA
ENVIAR MENSAGEM POR RÁDIO
ANDA PRA BAIXO
ENVIAR MENSAGEM POR RÁDIO
ANDA PRA DIREITA
PULAR
LIGAR LANTERNA
JOGAR ARMA
COMPRAR ARMAMENTOS
MENU DE AJUDA
TROCAR TIME (CONTRA-TERRORISTA/TERRORISTA)
MICROFONE
COMPRAR PACOTE DE MUNIÇÃO (ARMA PRIMÁRIA)
COMPRAR PACOTE DE MUNIÇÃO (ARMA SECUNDÁRIA)
ATIRAR

Obs.: para comprar armamentos e equipamentos (<, >, 0, 6 e 7) é preciso que o ícone de carrinho de compras esteja aparecendo na tela. Pra isso você precisa estar na área em que aparece logo que a partida é iniciada. Daí basta apertar B para entrar no menu.

Tiro no olho dos outros é refresco

Dicas úteis para quem pretende se tornar um fuzileiro respeitado

Killer

- Movimente-se em silêncio. Quando estiver próximo de uma porta, segure a tecla Shift pra andar vagarosamente. Evite também caminhar pela água. Além de o barulho lhe denunciar, você ainda fica mais lento e sua mira, pior.
- Quanto maior a arma carregada, mais lento fica seu personagem. Quando você precisar correr, coloque o armamento nas costas e selecione a faca. Assim fica bem rápido.
- Os rifles automáticos perdem precisão nas rajadas de balas. Prefira dar rajadas menores, de no máximo quatro tiros, e ajuste a mira novamente.
- Você sabe, fazer barulho é dedurar sua posição. Ande de fininho até mesmo nas escadas. Para isso, basta ficar agachado e então subir ou descer pelos degraus.
- Posicionamento é tudo. Fique de campana em locais fora do campo de visão inimigo. Procure por cantos escuros ou suba no alto de caixotes ou portas. Se for preciso, peça ajuda a outro jogador. Espere que seu parceiro se agache, suba nas costas dele e depois pule para um local mais alto.

Newbie

- Andar em bandos é mais seguro e permite que você aprenda a se movimentar pelos cenários. Outra vantagem é que dá pra apanhar as armas dos jogadores que morrem à sua volta.
- As granadas flashbangs podem cegá-lo temporariamente. Se alguém arremessar uma dessas, fique de costas até depois da explosão. Se não deu tempo de fazer isso, você tem duas escolhas: atirar loucamente até que sua visão volte ou recuar, que é melhor.
- Quando você disparar rajadas, a tendência é que os tiros subam pouco a pouco. O ideal é mirar no peito dos adversários. Assim, quando a saraivada começar, os tiros finais acertam a cabeça.
- Andar com a arma sempre carregada é uma boa. A melhor hora pra recarregar é quando não há inimigos por perto e você está acompanhado. Durante os tiroteios, procure por abrigo para fazer a recarga.
- Esqueça o mouse! Use o teclado pra fazer suas compras. Iniciando a partida, aperte B (buy) e depois o teclado para navegar pelos menus. Jogadores ágeis compram tudo em menos de cinco segundos.

Fale como um matador

CAMPER: jogadores que só ficam de longe, de campana, usando rifles para atingir os inimigos. São detestados por todos
CAMPERAR: verbo inventado que significa fazer o que o camper faz
CLÃ: grupo de jogadores que atuam em equipe
CLÃ-FRONTO: são os combates realizados entre os clãs
HEAD SHOT: tiro na cabeça, seja onde for: orelha, testa e tal. Mata na hora!
KILLER: cara que é bom, fera de verdade
NEWBIE: novato, ainda em fase de aprendizado
NICK: apelido. Todo mundo tem. Se você não tem, arrume um
RUSHER: jogador que sai correndo atrás dos inimigos, tipo um Rambo
RUSHEAR: verbo inventado que significa fazer o que o rusher faz

Quadrilhas formadas

Uma legião de jogadores garante: os clã-frontos são a coisa mais legal das lans

O universitário Rafael go
incorporar personagens vi
Apelidado de Aragon,
carrega uma espada quand
com a turma

Quando a noite chega, as lans viram um campo de guerra. Novatos não são poupados, morrem um atrás do outro. Aliás, não tem pra ninguém, pois é justamente nesse horário que rolam embates entre clãs de jogadores, conhecidos como clã-frontos.

Um dos adeptos dessa modalidade é o Rafael de Agostini, 23 anos, estudante de publicidade. Ele faz parte de dois grupos. Num deles é conhecido como Rafa Nukem e no outro é chamado Aragorn, em referência ao personagem do filme *O Senhor dos Anéis*, que, aliás, inspirou o nome do clã [SdA]. De sacanagem, ele brinca com a situação: "Eu carrego uma espada (feita de plástico e borracha)".

Há basicamente dois tipos de clã-frontos: o fechado e o aberto. No primeiro, somente o pessoal das equipes participa, porque neles a competição é séria. Nos abertos entram todos, mas é perigoso. Quem é do clã não ajuda quem é intruso. Para entrar num clã-fronto é preciso treinar muito, senão a brincadeira cai na monotonia, de tanto que se morre.

"Os clã-frontos são ótimos. As melhores partidas geralmente acontecem aqui, porque a competitividade é grande. Só tem gente boa".

Para agüentar horas e horas madrugando no jogo a dieta não é das melhores. Energéticos, refrigerantes e salgadinhos são os pedidos favoritos dos gameiros.

Armada e perigosa

Desafiamos a lógica e colocamos uma mulher que nunca jogou nada para experimentar uma lan

Algumas lans
armários para
os clientes gu
suas mochilas
bolsas e cacar

Daniela, tão pac
com essa c
inofensiva, acabou ad
encher os outros de c

Machismo à parte, jogos de tiro costumam agradar somente a homens. Some a isso o ambiente carregado de cuecas e temos um verdadeiro clube do Bolinha. O que aconteceria se uma garota, que nunca jogou nada na vida, resolvesse invadir esse mar de brutamontes? Para sanar a curiosidade, levamos uma novata até uma lan e deixamos a menina jogando por duas horas ininterruptas.

A cobaia é a universitária Daniela José da Silva, 20 anos, que, para piorar a situação, não gosta de computador. Local de desembarque: CyberLAN. "Legal. Não parece com aqueles fliperamas velhos", surpreende-se. E emenda rápido: "Onde coloco minha bolsa?". Vale ressaltar que alguns estabelecimentos têm armários para que os clientes guardem mochilas, pastas e, quem sabe, maquiagem.

Vai começar a brincadeira. O jogo é de guerra, o *Battlefield 1942*. Passamos algumas funções básicas: o mouse serve pra isso, as teclas para aquilo. "Tá! E pra matar?", pergunta Daniela. Putz! Abusada. A partida começa e nossa aprendiz permanece quase uma hora levando tiro na testa, no umbigo, no dedinho... Foi uma negação. Passada a experiência como alvo, Daniela começa a pegar o jeito e já dava até dicas aos jogadores vizinhos. "Vai por ali que ninguém te vê", apontando um barranco na tela.

Quando começou a esquentar, a galera da lan resolveu trocar de jogo. Hora de *Counter-Strike*. Novo game, vida nova pra Daniela. E novos comandos a serem aprendidos. As armas precisam ser compradas e quando você morre te
esperar uma nova rodada. "Ah", desaprovando. "Mas e pra matar, é
apertar aqui?", pergunta, dedilhan
loucamente o botão do mouse. Sim
Já familiarizada com o tiroteio desenfreado, a garota ria até quand
perdia. Foi assim até o final da seg
hora. E lá vem o aval: "Gostei! (rin
até pra trazer umas amigas". Oba!

O próximo capítulo da febre

Novo episódio de *Counter-Strike* vai ser exclusivo para jogadores solitários

Counter-Strike: Condition Zero

2º trimestre

Terroristas e contra-terroristas em atrito por causa da papagaiada já conhecida: ameaças de bomba e seqüestros de reféns. Muda o quê? Uma coisa: *Condition Zero* traz modo para um jogador, uma campanha na qual o sujeito enfrenta situações de risco em várias partes do mundo, como África e Europa, porém seguindo um enredo seqüencial. Um pano de fundo para os combates, afinal.

Sobre as missões, existem aquelas em que você segue solitário e sorrateiramente, mas noutras um grupo de soldados pode acompanhá-lo. Há novas armas e roupagens, mas nada de quebra-cabeças. O desafio existe, mas é diferente. Num dos modos de jogo são impostas restrições como: tempo para cumprir a missão, munição de menos ou permissão para carregar somente revólver e faca.

Conheça os mais populares jogos das lans e se prepare para muito, muito combate

Age of Mythology

Estratégia

Magia e mitologia, de dragões a besouros enormes. Tudo junto é mau presságio. A tarefa é defender uma civilização e impor (pela força) sua maneira de governar. Selvas, savanas e montanhas servem como arena para as partidas. Você deve dominar aldeias, fazer templos e até milagres.

Battlefield 1942

Tiro

Ano 1942, em plena Segunda Guerra Mundial. Há duas facções: aliados e eixo. Dessas, você escolhe uma e tem o poder de mudar os rumos das principais batalhas da história. Os combates são movimentados. Dá pra encará-los a pé ou pilotando um dos mais de 30 veículos, entre jipes, aviões e submarinos.

Command & Conquer: Generals

Estratégia

Localidade: nosso planeta. Situação: guerra iminente. Três potências militares disputam o mundo: Estados Unidos, China e o Exército de Libertação Global, uma espécie de junção das forças do leste europeu. A guerra é de alta tecnologia. Há caças, tanques, mais de 60 unidades e até mísseis nucleares.

WarCraft 3: Reign of Chaos

Estratégia

Embates com clima fantasioso e medieval têm um sinônimo: WarCraft. Você controla tudo, dos recursos naturais às tropas. Dá para erguer plantações e moradias, mas também promover guerra e caos. Há variações de horário e clima, o que permite lutar debaixo de tempestade e saquear acampamentos à noite.

ARENA JOGOS: www.arenajogos.com.br
ARENA MPG: www.arenampg.com
AXTION: www.axtion.com.br
COUNTER-STRIKE WARRIORS: www.cswclan.com
CPL - CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE: www.thecpl.com
CYBERLAN: www.cyberlan.com.br
EMPIRE: www.empirelan.com.br
LAN 4 U: www.lan4u.com.br
LAN HOUSING: www.lanhousing.com.br
MONKEY: www.monkey.com.br
NET ARENA: www.netarena.com.br
NET STATION: www.nsonline.com.br
SHOT GAMES: www.shotgames.com.br
SWAT GAMES: www.swatgames.com.br

Final Fantasy

Squarez

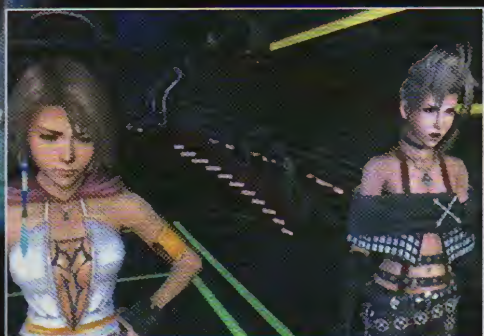
ofrenia

Com seis novos títulos, a série *Final Fantasy* promete enlouquecer os fãs em 2003

Mesmo que produções grandiosas surjam no mundo dos games no decorrer deste ano, uma coisa é certa: 2003 é da Square Enix. Hmmmm, estranhou o nome? Pois essa foi a primeira das inúmeras mudanças adotadas pela empresa. A Enix, antiga rival e produtora de *Dragon Warrior*, agora é parceira nas produções. Outro fator relevante será a volta do suporte aos consoles Nintendo, algo que não acontece desde 1995. Isso já seria motivo suficiente para comemoração, não fosse o detalhe principal da história: uma enxurrada de *Final Fantasy*, entre os já lançados e os que estão por vir nos próximos meses. Serão nada mais, nada menos do que seis jogos (isso mesmo, seis!). Os fãs da saga já devem estar roendo as unhas nesse instante. Nunca houve tantos títulos reunidos em tão pouco período.

Como sempre, os japoneses já saíram na frente e estão gastando os dedos em versões que os ocidentais só verão no próximo semestre. São duas versões para PS2 já disponíveis no Japão (*X-2* e *XI* – o episódio *XII* está em produção, mas sem data de lançamento), uma para Gamecube (*Crystal Chronicles*), duas para GBA (*Crystal Chronicles* e *Tatics Advance* – já lançado no Japão) e uma para o bom e velho Playstation (*Origins* – recém lançado nos EUA). É jogo que não acaba mais!

Não importa o seu console, há *Final Fantasy* à vontade para todas as preferências. A Ação Games reuniu informações sobre alguns dos títulos e traz de bandeja para você se deliciar.

Felipe Azevedo

Final Fantasy X-2 (PS2)

O carro-chefe

Em 16 anos de história, essa é a primeira continuação de um episódio da saga. Do trio de protagonistas, duas estiveram presentes na trama passada: Yuna e Rikku. Mudanças foram feitas no sistema de batalha, movimentos inéditos dão mais agilidade à ação e, por fim, as personagens centrais aparecem vestidas com os mais decotados modelitos que se possa imaginar. A notícia triste é precisar esperar até novembro, quando sai a versão norte-americana, para pôr as mãos no jogo.

Trama continuada

Dois anos após o confronto final contra Sin, Tidus continua desaparecido. A trama de *X-2* começa quando Yuna, agora sem seus poderes e como personagem principal, encontra uma misteriosa esfera que contém imagens do cara em um cárcere, gritando por socorro. A partir de então, sai à procura de mais esferas capazes de revelar o paradeiro do antigo herói.

Ela conta com a ajuda de duas, e somente duas, parceiras por todo o jogo (durante as batalhas): Rikku, sua prima, que já havia dado o ar da graça no capítulo anterior, porém como personagem secundária; e Paine, líder do Kamome, o grupo de caçadores que Yuna acompanhará para conseguir os tais objetos.

O grande contratempo durante a jornada será os LeBlanc, uma gangue liderada por uma garota de mesmo nome, que também tem por objetivo adquirir as bolas místicas. Mais clichê impossível.

Vale notar que a Square não só entupiu o RPG com mulheres, mas também caprichou no visual das moças, com roupas provocantes, decotes abusados e pernocas de fora. A vestimenta, no entanto, não é só enfeite, mas parte essencial durante as batalhas (leia mais no item "Jobs").

Trio de beldades

Conheça melhor cada uma das lindíssimas protagonistas do jogo

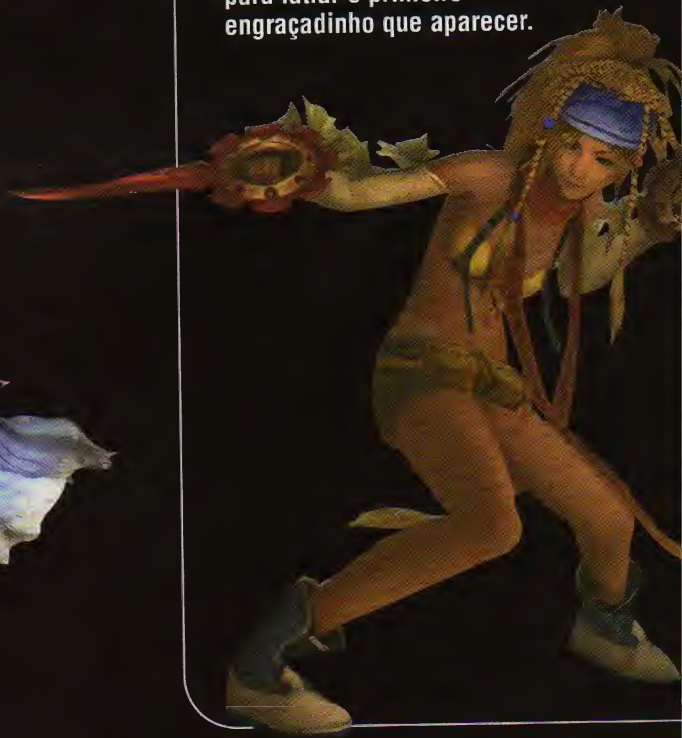
Nome: Yuna

Idade: 19
Classe: Atiradora
Grupo: Kamome Dan
Arma: Pistola dupla

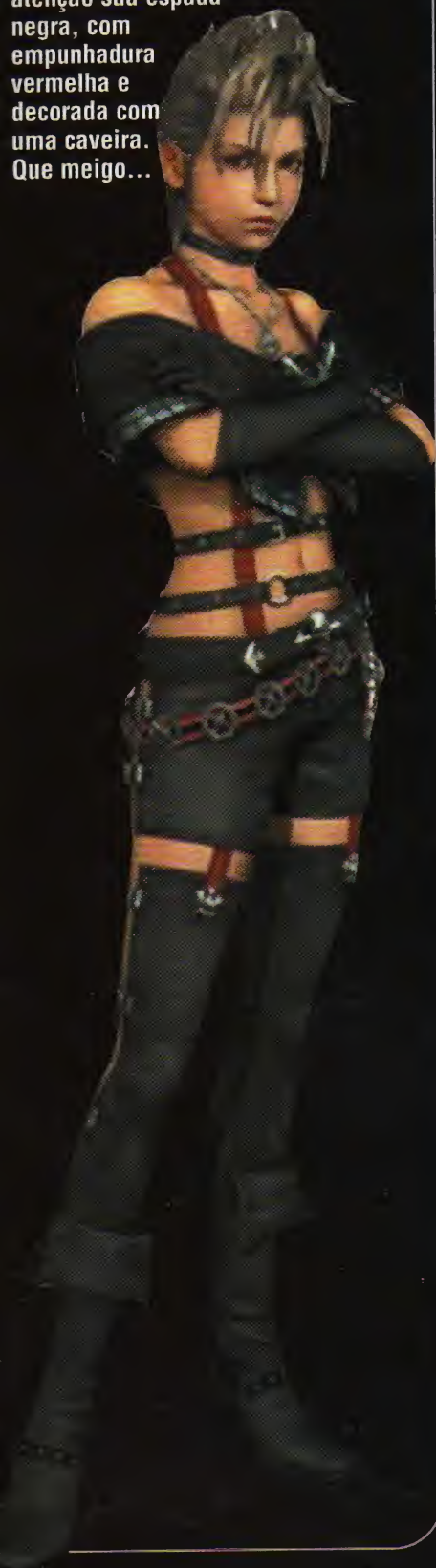
Desta vez Yuna volta para liderar o show. Depois de derrotar Sin e perder seus poderes de Summon, a garota passa por uma mudança geral. Novo figurino, habilidades físicas renovadas e, completando a característica "bad girl", duas pistolas automáticas para abrir caminho em busca do seu amor: Tidus.

Nome: Rikku

Idade: 17
Classe: Ladra
Grupo: Kamome Dan
Arma: Adaga dupla

Rikku será uma das protagonistas da história. Ela também recebeu uma recauchutada no visual, com roupas mais curtas – notou a minissaia revelando a tanguinha? – e alguns penduricalhos no cabelo. Apesar do aspecto frágil, a moça carrega duas adagas, prontas para fatiar o primeiro engraçadinho que aparecer.

Nome: Paine

Idade: 18
Classe: Espadachim
Grupo: Kamome Dan
Arma: Espada

Personagem inédita na trama que completa o trio de protagonistas. Possui profunda semelhança com Lulu, pelo visual gótico. A expressão séria é realçada pelos olhos vermelhos e penetrantes. Chama atenção sua espada negra, com empunhadura vermelha e decorada com uma caveira. Que meigo...

As novidades

Sistema de batalhas:

Antes de mais nada, esqueça os ataques e habilidades especiais do capítulo anterior. Overdrive, Overkill, Sphere Grid e Aeons foram extintos. Aliás, não foram só os especiais que sumiram, mas o próprio sistema de batalha, que deixou de ser CTB (Character Turn Bar) e voltou ao tradicional ATB (Active Time Battle). Exato, as barras que marcam o tempo entre as ações dos personagens estão de volta, mas os confrontos continuam tão rápidos quanto o sistema anterior.

Exploração

As aventureiras ganharam movimentos nunca vistos antes na série. Agora as garotas poderão explorar a áreas do jogo de uma forma diferente. Além da correria tradicional, não se surpreenda ao ver Yuna e cia. pulando em plataformas e escalando paredes.

Missões

Uma modificação interessante será a escolha de que episódio prosseguir. Dividida em missões, a trama de *FF X-2* se desenrola de acordo com o caminho desejado pelo jogador.

Jobs (Trabalhos)

O jogador poderá modificar as habilidades dos personagens alternando entre os vários jobs disponíveis no jogo. Assim, utilizando ataques variados, certos inimigos poderão ser derrotados com mais eficiência. As trocas são indicadas pela mudança nas roupas das personagens, que acontecem no calor do quebra-pau. Isso mesmo, você pode trocar para qualquer job disponível enquanto enfrenta um chefe, por exemplo, possibilitando alterar a estratégia no meio da luta.

A Square não divulgou todos os trabalhos disponíveis, mas é certo que haverá White Mage (Mago), Black Mage (Mago Megro), Warrior (Guerreiro), Gunner (Atirador), Thief (Ladrão), Dancer (Dançarino), Dark Knight (Cavaleiro Negro) e Gambler (Jogador).

Preview Especial

Final Fantasy: Crystal Chronicles (GC)

Foram oito anos de separação, mas a espera chegou ao fim. Com o anúncio de *Crystal Chronicles*, a Square finalmente traz de volta a série *FF* a um console Nintendo, onde fez sua estréia, em 1987.

O namorico entre as duas produtoras começou há anos, mas a relação comercial da Square com a Sony impossibilitava uma aproximação com a Big N. Para resolver a questão, Hiroshi Yamauchi, ex-presidente da Nintendo, criou o Q Fund, um plano de apoio a novas empresas que, na realidade, serviu de desculpa para a Square fundar a Game Designer's Studios. Com outro nome, seria possível levar o RPG ao GC e ao GBA, sem comprometer a parceria com a Sony.

A história

Como manda a tradição, *Crystal Chronicles* será um episódio inédito, sem nenhuma ligação com jogos anteriores. A história rola em um mundo fantástico que sofre com a contaminação de um gás letal. Somente alguns cristais específicos podem manter o ar purificado. O problema é que o poder das pedras dura apenas um ano. Para que os cristais permaneçam ativos é necessário banhá-los com um líquido especial, encontrado com escassez em locais distantes. Você integra a caravana formada por inúmeros vilarejos e tem por objetivo encontrar e recolher o tal líquido.

Muita coisa nova

Além do roteiro inédito, outras novidades estão por vir, podendo espantar os fãs mais ardorosos da série. A primeira delas, e mais importante, é a possibilidade de disputas multijogador. Diferentemente dos títulos anteriores, em que um único jogador controla diversos personagens ao mesmo tempo, *CC* permitirá que quatro jogadores atuem simultaneamente, cada um com um herói – algo semelhante ao *Phantasy Star Online*, porém sem necessidade da conexão por internet.

Outra novidade é a utilização do GBA através do cabo link. O portátil poderá ser utilizado como controle e mostrará status, mapas e mensagens na telinha de cristal líquido. Além disso, é certo que o jogo poderá ser conectado com a versão do GC. Infelizmente a Square mantém segredo sobre a integração dos jogos. Em um acesso de futurologia, podemos imaginar upgrades de magias e troca de itens, entre outras possibilidades.

Por fim, a bomba: as batalhas acontecerão em tempo real! Isso mesmo, nada de turnos ou algo do tipo. Os comandos prometem ser bem simples, utilizando somente três botões, um para ataques e ações gerais, outro para defesa e o último para utilizar magias. Isso leva a aventura mais para o lado da ação do que do RPG, o que atrairá um leque maior de jogadores.

Produtora: Game Design
Distribuidora: Squaresoft Corporati
G
Previsão de lançamento: fi

Preview Especial

Final Fantasy Tatics Advance (GBA)

Para quem achou que as duas versões de *Crystal Chronicles* bastavam, eis que a Square anuncia um remake de *Final Fantasy Tatics*, um clássico do Playstation. A versão que chega ao GBA terá enredo novo e gráficos melhorados.

O personagem principal é Marche Radiuju, um garoto que, após ler um misterioso livro, acaba sendo transportado para um universo desconhecido. Sua missão, a partir desse ponto, será encontrar uma forma de retornar ao mundo real.

FFTA utilizará o sistema de combate em turnos presente na versão original, e o jogador poderá recrutar novos personagens para comandar. No entanto, durante as batalhas, não será mais possível girar o ângulo de câmera e certos combates terão regras estipuladas, com um personagem atuando como juiz. Se não respeitar a ordem, o jogador pode parar na cadeia.

Produtora: Squaresoft Corporation Limited
Distribuidora: Squaresoft Corporation Limited
Gênero: RPG
Previsão de lançamento: Sem previsão (já disponível no Japão)

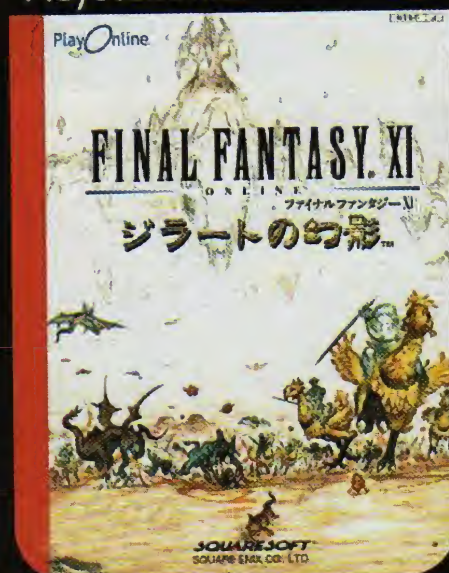
Final Fantasy Origins (PSX)

Tire o pó do seu Playstation e reserve um bom tempo para se divertir com o início de *Final Fantasy*. Como sugere o título, trata-se da origem de tudo, onde começou a saga da Square. *FFO* é uma compilação com os dois primeiros episódios da série, lançados originalmente para Famicon e NES (o segundo episódio só saiu no Japão).

Além de novos gráficos, bem parecidos com as versões para SNES, há também cenas em computação gráfica e textos reescritos para garantir mais densidade à história, além da possibilidade de catalogar todos os monstros do jogo, visualizar uma galeria com desenhos de Yoshitaka Amano – responsável pelo visual da maioria dos games da série – e escolher entre dois níveis de dificuldade diferentes.

Produtora: Squaresoft Corporation Limited
Distribuidora: Squaresoft Corporation Limited
Gênero: RPG
Previsão de lançamento: já disponível

Final Fantasy XI e XII

FFXI foi o primeiro episódio da saga para ser jogado online. Enquanto no ocidente não há sequer previsão de lançamento, no Japão já há inclusive uma expansão do título. A capa que você vê foi criada por Yoshitaka Amano, que costuma criar a maioria dos figurinos do RPG. Já _FFXII_ só foi anunciado, sem que nenhuma informação fosse divulgada.

StarCraft Ghost [PS2, X e GC]

Um épico

Preview Especial

está por vir

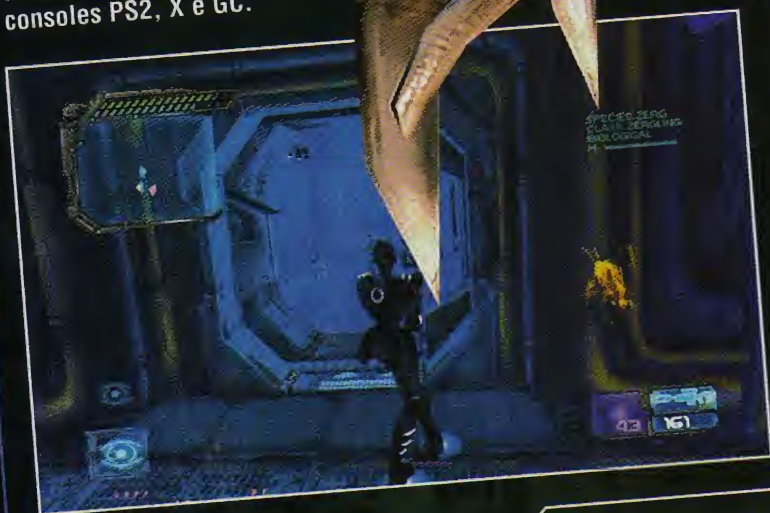
Depois de vender seis milhões de cópias na versão para PC, *StarCraft* chega aos consoles em uma aventura novinha em folha

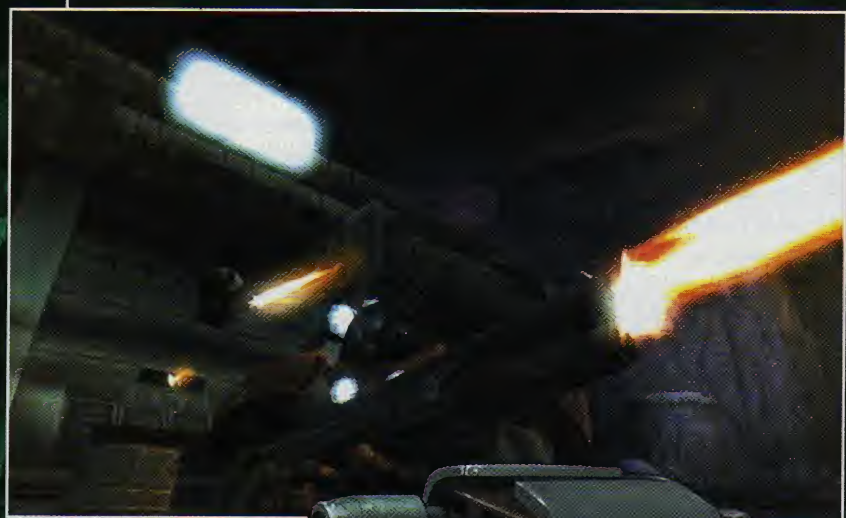
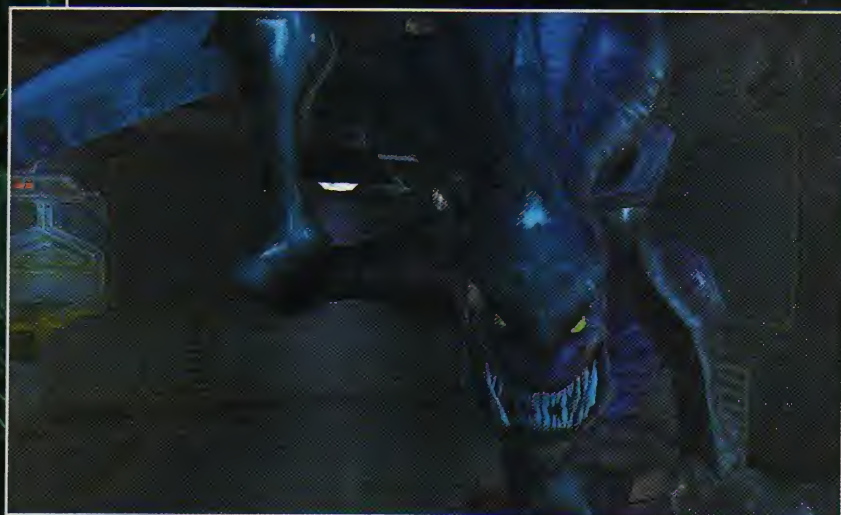
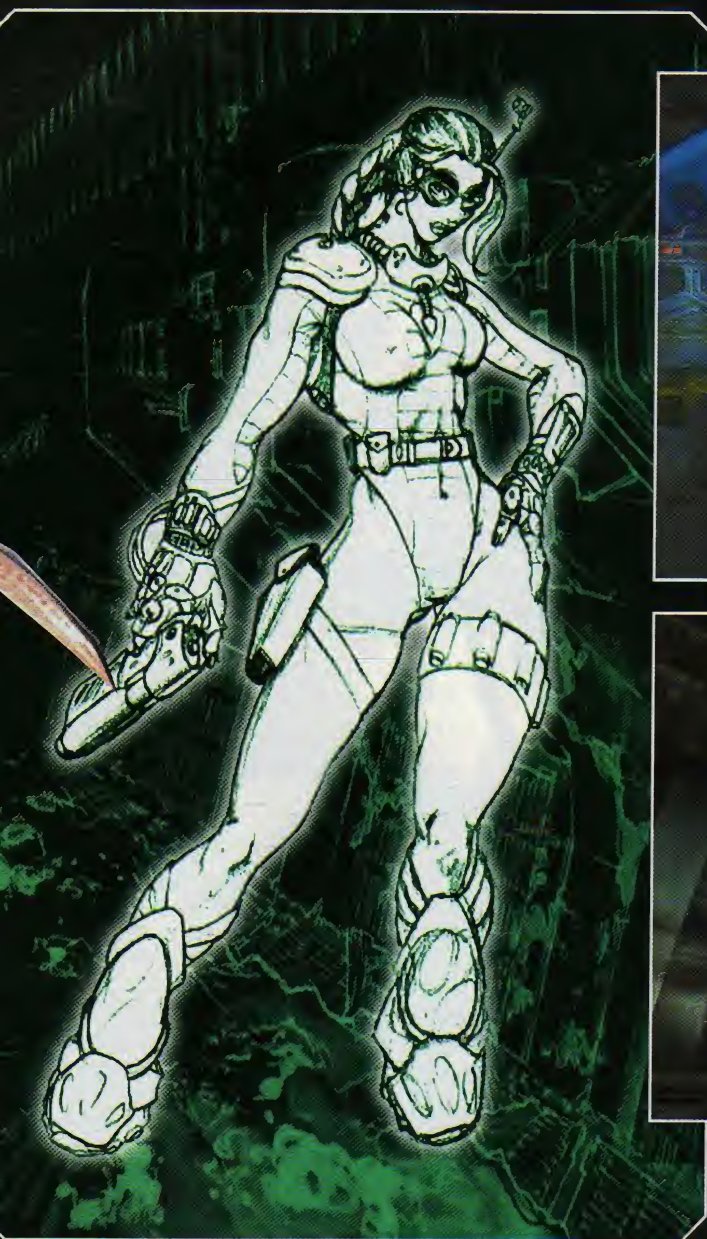
Pela primeira vez poderemos apreciar *StarCraft* em uma perspectiva 3D completamente nova. Apesar de ter ganhado fama como um dos melhores RTS (Real-Time Strategy) já criados, a versão que chegará aos consoles em novembro mudará o foco para um game de ação em terceira-pessoa, com história linear e baseada em missões. Ou seja, você mergulhará no universo futurista criado pela Blizzard e sentirá de perto o bafo dos Zergs e dos Protoss. A trama foi criada do zero, mas não deixa de lado nenhum detalhe que remeta ao capítulo original. A protagonista chama-se Nova, uma das integrantes da equipe Ghost. Visual de fases estupendo, arsenal sofisticado e habilidades físicas e psíquicas excepcionais combinam-se a diversas possibilidades de ataque e ações furtivas. *StarCraft Ghost* tem todos os elementos necessários para conquistar uma nova legião de fãs. Confira detalhes da produção e saiba os motivos que fazem desse jogo um item indispensável na sua coleção.

Nelson Alves JR

2003•AÇÃO GAMES

De volta às origens

Considerada uma das melhores produtores de jogos para computador, foi no mercado de consoles que a Blizzard iniciou suas atividades. Ainda sob o nome Silicon & Synapse eles produziram os clássicos *Rock 'n Roll Racing* e *The Lost Vikings* para o Snes e o Genesis. Depois que assumiram o atual nome, em 1994, a empresa voltou seu foco integralmente nos jogos de PC – alguns poucos títulos para videogames foram feitos, mas eram apenas adaptações, como *Diablo II* para o N64.
As séries *Warcraft*, *StarCraft* e *Diablo*, lançadas originalmente nos computadores, venderam juntas mais de quinze milhões de cópias. Ciente de que *StarCraft* representa metade dessa quantidade, a Blizzard resolveu aproveitar o apelo da franquia e lançá-la em aventura inédita, só que desta vez exclusiva nos consoles PS2, X e GC.

Mudança sem perder o rumo

StarCraft Ghost manterá elementos presentes na série original, mas terá
um enfoque completamente diferente na jogabilidade. Traduzindo: enquant
no PC tivemos um game de estratégia em tempo real, com visão superior
terreno e possibilidade de controlar inúmeros personagens durante a
trajetória, em *Ghost* teremos um jogo de tiro em terceira-pessoa, controle
de apenas um personagem, história linear e fases divididas em missões.
Claro que inúmeras características serão poupadas, justamente para não
desvirtuar a série. O primeiro sinal de que o jogo manterá constante
paralelo aos detalhes originais está no nome. O Ghost refere-se a uma
tropa especializada em ações furtivas, altamente treinada e formada por
membros com poderes psíquicos. O armamento visto nos PCs será manti
com direito a lança-chamas, espingarda e até uma espada. No entanto,
ressaltar que a característica marcante deste esquadrão não é o
combate mano a mano, mas sim a infiltração silenciosa e
ataque dissimulado. Para isso, Nova, a protagonista d
game, utiliza não só sua agilidade física, mas
principalmente uma roupa especial, conhecida co
Hostile Environment Suit (HES), que permite a el
ficar invisível por um curto período de tempo.
Durante a invisibilidade, a garota torna-se
extremamente rápida, com direito a distorção
imagem (alguém aí disse bullet time?),
possibilidade de ler a aura dos inimigos par
conseguir informações e, por fim, enxerga
através das paredes para surpreender
adversários. Se não bastasse, ela ain
consegue escalar muros, subir em
dependurar-se em fios...

Por onde mesmo?

Contrariamente do que muitos podem pensar, *SCG* não forçará jogador a seguir um mesmo caminho nas missões. produtora garante que haverá sempre três ou mais rotas ossíveis, que podem variar entre sair atirando alucinadamente, sgueirar-se sem ser visto ou ainda avançar dentro de um eículo. Como? Veículo? Isso mesmo, veículo! Ou alguém aí naginou um *StarCarft* sem aqueles monstrengos sobre rodas? iás, o jogador será recompensado com bônus por vasculhar e ilizar as opções oferecidas pelo jogo. Nada é em vão.

No caminho de Nova estarão as raças Protoss e Zergs, desta ez perfeitamente modeladas em 3D, te encarando frente a ente. O quebra-pau manterá as proporções gigantescas já onhecidas. Tratam-se de batalhas monumentais, em que o gador pode pedir ajuda de diferentes unidades de ataque. m aspecto que a produtora visa implementar é a inteligência tificial, permitindo que a personalidade de cada unidade fique ara ao jogador, como por exemplo a maneira falastrona dos ariners, que gostam de conversar mesmo em combate.

Como se não bastassem as inúmeras qualidades prometidas ela Blizzard no jogo, a produtora ainda cita *Metal Gear Solid Halo* como exemplos de ação tática e modalidade ultijogador, respectivamente, a serem utilizadas em *SCG*. lançamento do título está previsto para novembro, caso não ja nenhum atraso na produção.

Silent Hill 3

Mais amargo

Realismo chega dar nojo

Silent Hill é sinônimo de angústia. Seres disformes, escuridão intensa e o constante clima de pavor são características que voltam ainda mais acentuadas no terceiro capítulo da saga. Desta vez, porém, quem ingressa na macabra cidade é uma jovem chamada Heather. Depois de acordar de um pesadelo, ela descobre sobre a reconstrução do Paraíso, destruído pelos homens. O pior: ela tem ligação com o fato... Mas paramos por aqui para não estragar a surpresa. Diferentemente dos dois primeiros títulos, em que a motivação do personagem era a busca por alguém desaparecido (a filha, no primeiro, e a esposa, no segundo), agora tudo está centrado na tentativa de sobrevivência da protagonista. Segundo Kazuhide Nakazawa, diretor do game, esta será a mais apavorante e sinistra história da série. Visualmente, SH3 está magnífico. A Konami desenvolveu uma técnica que permite aplicar duas ou mais texturas em um mesmo objeto, aumentando o realismo e potencializando a sensação de putrefação em certos cenários. Eca!

Produtora: Konami
Distribuidora: Konami
Gênero: Aventura/terror
Previsão: 2º semestre de 2003

Resident Evil Online

T-vírus invade a internet

Imagine a situação: você é um mero cidadão, sem nenhuma especialidade em armas e muito menos treinamento militar. Acrescente a isso o fato de sua vizinhança ter sido invadida por zumbis sedentos pelo seu cérebro fresco. Pois é neste fuzuê que sua fuga começa. Escolha entre oito apavorados moradores – Kevin, George, Yoko, Mark, Cindy, David, Jim e Alyssa – que precisam escapar de Racoon City antes de virar sobremesa. A aventura é essencialmente em modo cooperativo, permitindo que até quatro jogadores atuem em rede via banda larga ou estreita.

Produtora: Capcom Japan
Distribuidora: Capcom Entertainment
Gênero: Aventura/terror
Previsão: junho de 2003

NBA Street Vol. 2

Sem regra é mais lega

Muita coisa mudou em relação ao primeiro jogo, a começa número de atletas disponíveis: são 145 feras da NBA. O Gam movimento especial que permite movimentos insanos no ar, recauchutado. Agora é possível "guardá-lo" para ser usado e partida, criando uma segunda barra de energia. Tem mais. Se encher os dois medidores, o Gamebreaker fica indefensável e três jogadores participam da enterrada. Serão 15 diferentes c (sendo sete reais), possibilidade de quatro jogadores simultâ uma infinidade de itens para destravar.

Produtora:
Dis
Ele
Gêne
Previsão: ma
(também pa

Alter Echo

Bangue-bangue futurista

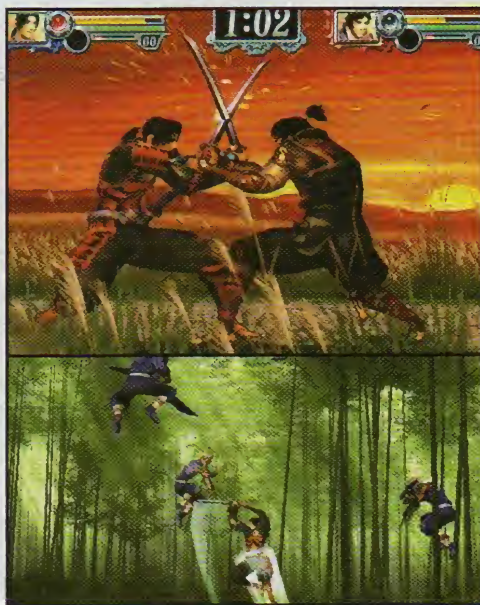
Velocidade alucinante, tiroteiro desenfreado e visual cartunesco. Trata-se da velha história do bem contra o mal.
O mocinho, chamado Nevin, veste uma armadura que permite três diferentes metamorfoses: Melee, para fatiar os inimigos com uma espada; Gun, que o transforma em um mech destruidor; e finalmente Stealth, para escalar objetos e realizar emboscadas. As mudanças de forma podem ser executadas a qualquer momento, sem interrupção do frenesi.
O grande barato é combinar os botões de ataque para realizar diversos combos.

Produtora: Outrage
Distribuidora: THQ
Gênero: Aventura
Previsão: 2º semestre de 2003 (também para X)

Onimusha: Blade Warriors

Vai sobrar sopapo

Um game de luta com a galera do Onimusha? Muito bom! Espera-se que todos os personagens da série estejam presentes, como Yagyu Jubei e Kaede, assim como os vilões. Isso inclui Nobunaga! Além de socos e pontapés, todo o arsenal dos samurais e demônios estará presente, assim como as magias, que terão efeitos insanos. O sistema de luta lembra o do jogo Fatal Fury, em que se podia trocar do primeiro para o segundo plano da tela. Os cenários poderão mudar durante o confronto. O modo multiplayer suportará quatro jogadores simultâneos.

Produtora: Capcom Japan
Distribuidora: Capcom Entertainment
Gênero: Luta
Previsão: 2º semestre de 2003 (JP)

Onimusha 3

Samurais contemporâneos

Akechi Samanosuke, o protagonista do primeiro Onimusha, está de volta.
O esquema bata-em-tudo-que-aparecer-na-tela será mantido. Parte da história acontecerá em Paris, em 2004.
A capital francesa foi tomada por demônios e, de alguma forma, o herói veio parar no nosso século. A doideira vai mais além: o ator Jean Reno (já assistiu O Profissional, Godzilla ou Ronin? Ele está em todos) será um dos personagens, utilizando armas de fogo. Mudança principal: todo o cenário será em 3D, gerado em tempo-real.
Adeus, pré-renderização.

Produtora: Capcom Japan
Distribuidora: Capcom Entertainment
Gênero: Ação
Previsão: 2º semestre de 2003 (JP)

Resident Evil Dead Aim

Zumbis em alto-mar

Não está no título por uma questão de marketing da Capcom, mas é bom deixar claro que este é o quarto episódio da série *RE Survivor*. Desta vez o T-virus invade um navio pirata, onde se desenrola o festival de matança de zumbis. O novo protagonista será Bruce MacGavin. O jogo vai utilizar dois modos de visão: em terceira pessoa para momentos de exploração e em primeira na hora do tiroteio. Novidades? Além de gráficos condizentes com o console, o jogador poderá enfim usar a GunCom 2, acessório mais que adequado para o estilo do jogo.

Produtora: Capcom Japan
Distribuidora: Capcom Entertainment
Gênero: Tiro
Previsão: junho de 2003

F-Zero

A velha-guarda está de volta

E fazendo loopings monumentais...

Lembra-se da sensação de velocidade extrema proporcionada por *F-Zero* no Snes? Pois bem, acrescente a essa rapidez os gráficos estonteantes da nova geração e você terá um dos melhores títulos de corrida em 2003. Os jogadores mais velhos, que gastaram o dedo na década de 90, ficarão contentes em saber que inúmeras das pistas clássicas estarão de volta, como a Mute City. A produtora Amusement Vision está caprichando nos detalhes. As já tradicionais curvas acentuadas e saltos alucinantes terão prese ainda mais marcante, com dire um cenário inspirado em uma montanha-russa, incluindo loo descidas monumentais! Os pilo que fizeram carreira na série t têm presença garantida, encab por ninguém menos que Capta Falcon. O básico, como é poss imaginar, está lá: turbo tempo que pode ser recarregado nos checkpoints, e uso dos botões para ajudar nas curvas. Outra novidade interessante será a i do modo multiplayer com tela dividida. Claro, sem nenhuma no framerate.

Produtora: Amuseme
Distribuidora:
Gêner
Previsão: junh

Medal of Honor: Rising Sun

A guerra vai recomeçar

A EA trabalha em uma história que vai ser contada em duas partes. A separação dos irmãos Griffin começa com Joe, o protagonista de *Rising Sun*, enquanto o desfecho com Donny só será visto em 2004. Como o nome do jogo sugere, a novidade é a inclusão dos japoneses do lado inimigo, com passagens que incluem o ataque a Pearl Harbor. Serão dez missões que permitem modo cooperativo entre dois jogadores. A opção multijogador coloca quatro desafiantes com tela dividida. Como é de praxe na série, todos os elementos históricos são baseados em fatos reais.

Produtora: EALA
Distribuidora: Electronic Arts
Gênero: Tiro em primeira-pessoa
Previsão: outubro de 2003 (também para PS2 e X)

Nintendo Puzzle Collection

Três sem tirar de den

Isso mesmo. São três jogos no mesmo pacote. A me segue Tetris: montar uma coluna de blocos que caem d título, porém, possui uma característica. Em Dr. Mario s em Yoshi's Cookie caem biscoitos e em Panel de Pon o de baixo para cima. Apesar de parecer estúpido, o cham para o modo multijogador, que permite até quatro com simultâneos. A Nintendo promete ainda fazer uso do GB formas: pode-se utilizá-lo como controle no GC ou tran games e jogá-los no portátil.

Produtora: NST
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Quebra-cabeça
Previsão: 2º semestre de 2003

Mega Man Network Transmission

A estréia do homem de lata

No ano em que completa quinze aniversários, Mega Man faz sua estréia no GC. A aventura acontece entre os episódios 1 e 2 do *Battle Network*, lançados para o GBA. Isso significa que algumas características do portátil serão herdadas, como o uso de chips para melhorar os ataques do herói, que ultrapassam 100 golpes. Desta vez o vilão se chama Zero Virus. Os gráficos entram na onda do cell-shading, com cenários em 3D. Valeressaltar que trata-se de um side-scrollingtradicional, típico da era 16 bits. Nostalgia pura!

Produtora: Capcom Entertainment
Distribuidora: Capcom Entertainment
Gênero: Ação
Previsão: 1º semestre de 2003

Pikmin 2

Olimar volta acompanhado

Em 2002, Shigeru Miyamoto – sabe, né? aquele do Mario, Zelda e afins – surgiu com mais uma de suas idéias mirabolantes: um jogo de estratégia dentro de um jardim. O game fez sucesso e, óbvio, vai ganhar uma continuação logo logo. Além do retorno do simpático capitão Olimar, desta vez teremos um novo personagem jogável, chamado Loozy. O grande barato será a modalidade multijogador, que permitirá campanha cooperativa entre dois jogadores com tela dividida.

Produtora: Nintendo of Japan
Distribuidora: Nintendo of Japan
Gênero: Estratégia
Previsão: indefinido

Harvest Moon: A Wonderful Life

Viva a calmaria do campo

Em *HV* a vida completa do personagem equivaleria a 30 anos reais. Atividades como namorar, trabalhar e casar são corriqueiras no jogo. Tudo depende de sua escolha. Um filho homem, por exemplo, poderá ajudar nas tarefas da fazenda, possibilitando mais ganho no comércio. Todas as suas decisões mudam a trajetória da partida. O jogador pode selecionar entre 40 personagens. Para garantir ainda mais tempo de jogo, haverá conectividade com a versão portátil do game, chamada *Friends of Mineral Town*.

Produtora: Natsume
Distribuidora: Natsume
Gênero: Simulação
Previsão: 2º semestre de 2003

Gladius

Só faltou o Russel Crowe

Escolha entre dois gladiadores – Ursula e Valens – e parta para a pancadaria em mais de 20 arenas. Os dois servem de instrutores para as 16 classes de personagens disponíveis, que variam de centuriões a seres mitológicos, num total de 100 possíveis customizações. Uma vez que estejam aptos para o quebra-pau, você leva o pessoal para enfrentar outros competidores nas 12 regiões do game. Os brutamontes têm à disposição cerca de 400 armas. A produtora promete aproximadamente 70 horas de jogatina.

Produtora: LucasArts
Distribuidora: LucasArts
Gênero: RPG/ação
Previsão: maio de 2003
(também para PS2 e X)

Moto GP 2

Diversão em alta velocidade

As novidades incluem ajustes personalizados

O que é ótimo ficará ainda melhor. A Climax promete inúmeras novidades para esta continuação. Para começar: o jogo terá suporte total à Live. Seis novas pistas do calendário da motovelocidade farão parte do título. O modo carreira, que permite montar máquinas personalizadas, possuirá desafios específicos para cada circuito. Uma alteração significativa será a adição de motos com motor de quatro tempos. São motocas mais pesadas, extremamente velozes e, claro, que exigem muita perícia do jogador. Outra mudança será na customização. Tudo agora é ajustável, desde a relação das machas até a consistência dos pneus. As pinturas terão oito camadas, além da possibilidade de criar logos ou textos. O visual, que já é estonteante, será ainda mais polido. A modelagem das máquinas, as texturas das pistas e os efeitos climáticos serão anabolizados. Vale lembrar que tudo rodando a 60fps. O modo onli continuará suportando 16 joga simultâneos, com comunicaçã voz. A principal novidade será lobby do jogo, que trará infor detalhadas das corridas.

Produto
Distribu
Gêne
Previsão: agos

Midtown Madness 3

Sai da frente, barbeiro!

Mais de 30 carros, incluindo caminhões e ônibus, e duas cidades fielmente reproduzidas – Washington e Paris – dão a tônica do que vem por aí em *Midtown Madness 3*. Vale ressaltar que as ruas são lotadas de pedestres, tráfico intenso e, para os mais atentos, inúmeros atalhos para trapacear nas competições. O modo história possui 54 missões, sendo 27 para cada localização. Há 14 modos carreira, que incluem entrega de pizza, corrida de táxi, chofer de limusine e até agente secreto. Cada uma das carreiras possui quatro fases, que habilitam o automóvel para ser usado na modalidade online.

Produtora: D
Distribuidora: Microsoft
G
Previsão:

The X-Files: Resist or Serve

A verdade continua lá fora

Fox Mulder e Dana Scully estão de volta. A dupla de agentes do FBI lidera a investigação de uma série de assassinatos no vilarejo de Rock Mountain. No melhor esquema Arquivo X, os crimes são carregados de fenômenos paranormais. Entre as reviravoltas, a necessidade de encarar um criminoso não-humano e, de quebra, descobrir segredos sobre o óleo negro. O jogo será em terceira-pessoa, com ângulos de câmera estáticos. A Sierra usará tudo que for possível da série, incluindo as dublagens dos atores David Duchovny e Gillian Anderson.

Produtora: Black Oops
Distribuidora: Sierra Entertainment
Gênero: Aventura
Previsão: maio de 2003
(também para PS2)

Outlaw Volleyball - Spike or Die

Sol, praia e bunda de fora

A insanidade de *Outlaw Golf*, lançado em 2002, volta renovada em *Outlaw Volleyball*. Piadas infames, provocações e até brigas entres as equipes fazem parte da brincadeira. Há 16 personagens, divididos entre homens e mulheres. As partidas rolam em duplas e permitem destravar uma infinidade de itens, que incluem novos vestuários. Os torneios serão disputados em dez quadras, com cinco eventos em cada. A inovação vai para a possibilidade de poder dar uns sopapos nos gringos, já que o game terá suporte da rede Live.

Produtora: Simons & Schuster
Distribuidora: Hipnotix
Gênero: Esporte
Previsão: junho de 2003

Apocalyptica

O cão chupando manga!

O jogo possui história envolvente, em que batalhas entre o bem e o mal tomam proporções inimagináveis. Até Deus entra na briga. A Terra agora é conhecida como Nu-Hades, uma espécie de inferno do futuro dominada por Neo-Satan. Há dois caminhos a seguir: ou controlar os rebeldes, liderados por sacerdotes, para conter o plano malévolo, ou se agrupar à horda do mal e ajudar na conquista do universo. Arquitetura gótica se funde a armas tecnologicamente avançadas. Além da campanha para um jogador, a empresa pretende criar um modo cooperativo para ser jogado via Live.

Produtora: Extreme FX
Distribuidora: Konami
Gênero: Ação
Previsão: 2º semestre de 2003

Psychonauts

Mentes que brilham

Psychonauts é um grupo de elite composto por paranormais, dotados dos mais distintos poderes, como telecinesia e invisibilidade. O sonho do garoto Raz, o protagonista do game, é conseguir experiência suficiente para ingressar no bando. Seu maior desafio, porém, será deter um vilão que está roubando os cérebros das outras crianças fenomenais a fim de se apoderar de seus dons. A história é meio doida e exige do herói entrar na mente de inúmeros bandidos, vivenciando paranóias, neuras e pensamentos insanos até descobrir o verdadeiro seqüestrador.

Produtora: Double Fine Productions
Distribuidora: Microsoft Game Studios
Gênero: Aventura
Previsão: 2º semestre de 2003

Prepare sua

Dois novos games do Pokémon chegam ao GBA e nós trazemos o detonado completo para você não se perder no meio de tanto bicho

Enfim a espera acabou.
A febre Pokémon volta arrasadora, com a estréia dos monstrinhos no GBA. São dois jogos de uma vez: Sapphire e Ruby. Como era de se esperar, há inúmeros novos itens, opções multijogador, batalhas em duplas (utilizando dois Pokémons ao mesmo tempo) e aproximadamente 100 bichos inéditos.

O objetivo, como se você não soubesse, é tornar-se o melhor treinador do planeta. Portanto, arregace as mangas e fique pronto, pois a batalha vai começar!

Felipe Azevedo

okébola

Escolha quem você é

Estão disponíveis uma menina e um menino como personagens selecionáveis. Escolhendo a garota, professor Birch terá um filho. Caso selecione o garoto, o professor terá uma filha. Tanto blablablá só para te dizer que o detonado foi feito com o moleque, portanto se você preferir a pirralha, apenas lembre-se de utilizar o nome Brendan no lugar de May.

Inimigos

As aventuras dos dois cartuchos são praticamente idênticas – as diferenças são explicadas no boxe à seguir. O roteiro é baseado na versão Sapphire, então a equipe inimiga será o Team Aqua. Se você estiver jogando a versão Ruby, utilize a Team Magma para não se confundir.

Um aqui, outro ali!

Confira as diferenças e exclusividades de cada versão:

Ruby:

Pokémons exclusivos: Zangoose, Solarock, Seedot, Nuzleaf, Shiftry, Mawile, Groudon e Latios (encontrado aleatoriamente após o término do jogo)

Equipe inimiga: Team Magma

Acontecimentos: Após acordar Groudon, o tempo ficará extremamente seco

Sapphire:

Pokémons exclusivos: Seviper, Lunatone, Lotad, Lombre, Ludicolo, Kyogre e Latias (encontrado aleatóriamente após o término do jogo)

Equipe inimiga: Team Aqua

Acontecimentos: Após acordar Kyogre, o tempo ficará extremamente chuvoso

Após selecionar personagem e nome, saia do caminhão assim que a porta abrir e converse com sua mãe. Dentro da casa, suba as escadas, acerte o relógio na parede e desça para outra conversa.
Saia da casa e entre na Prof. Birch's House. No segundo andar, você encontrará May sentada perto da escrivaninha. Depois do papo, saia da casa e siga para a Route 101.

É aqui que começa a aventura. Sua mãe te mostrará a nova casa

Encontrando o professor, abra a mochila jogada no chão, escolha entre Treecko, Torchic ou Mudkip e vença Poochyena. Feito isso, o professor o levará para o Prof. Birch's Pokémon Lab e lhe dará o Pokémon que você escolheu anteriormente. Volte à Route 101 e siga para Oldale Town.

Acuda o professor para conseguir o primeiro Pokémon do jogo

Na cidade você encontra o primeiro Pokémon Center, onde poderá recarregar energia das suas criaturas, e o Pokémon Mart, que vende vários itens.
Continue até a Route 103 para encontrar May. Vença a batalha. Volte à Oldale Town, encontre a garota e converse novamente. Rume para Littleroot Town e entre no Prof Birch's Pokémon Lab. Você receberá o Pokédex e cinco Poké Balls (de agora em diante poderá comprá-las nos Pokémon Marts espalhados pelo jogo).

May aparecerá muitas outras vez durante a aventura. Prepare-se para novos combates

Pokémon Sapphire/Ruby [GBA]

Antes de voltar a Oldale Town, sua mãe te dará os Running Shoes (mantenha B pressionado para correr).
Já na pequena cidade, vá para a Route 102 e continue até Petalburg City, derrotando todos os treinadores que encontrar no caminho.
Entre no Petalburg City Pokémon Gym e fale com o treinador Norman, seu pai. Wally surgirá. No término da conversa, o cara vai levá-lo até um local gramado para capturar um Pokémon. Em seguida você voltará ao ginásio automaticamente.
Vá para a Route 104, desça até a praia e continue até Petalburg Woods.

Seu pai é o líder do ginásio de Petalburg City. Você irá enfrentá-lo em breve

Suba pela esquerda na floresta e ande até encontrar o Devon Researcher. Aproxime-se e um membro do Team Aqua surgirá. Derrote-o para conseguir a Great Ball.
Continue subindo pela floresta até chegar em outra parte da Route 104. Siga para direita e enfrente os treinadores que surgem. Ou então fuja. Se quiser, converse com as gêmeas para experimentar uma batalha em dupla.
Chegando em Rustboro City, visite o Rustboro City Pokémon Gym e converse com Roxanne para enfrentá-la.

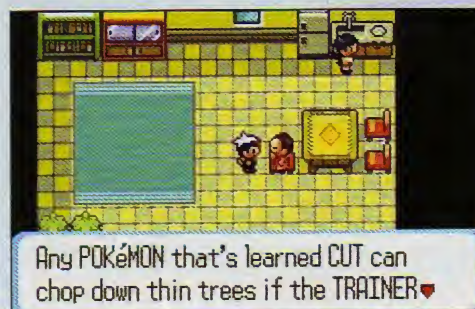
Pratique uma batalha em dupla contra as gêmeas para se acostumar com a nova opção

Chefe: Roxanne

Pokémons: Geodude e Nosepass
A treinadora usa Pokémons do tipo Rock (Rocha), portanto certifique-se de ter Pokémons do tipo Grass (Grama) ou Water (Água) já evoluídos.
Roxeanne usará Potions para recuperar a energia dos monstros. Derrote-a para conseguir a Stone Badge.

Saindo do ginásio, siga para esquerda e assista a animação. Corra atrás do Devon Researcher e entre à direita mais acima. Fale com o cara e siga pela Route 116.

Ajude mais uma vez o Devon Researcher. Você não se arrependerá mais tarde

Entre no Rusturf Tunnel e enfrente o membro do Team Aqua para recuperar o item Devon Goods e libertar o Peecko. Retorne à Rustboro City e converse com o Devon Researcher. Ele o levará ao prédio da Devon Corporation. Fale com o presidente para receber a Letter, o Devon Goods e ganhar o PokéNav.
Saia do prédio, entre na Cutter's House e fale com o homem sentado à mesa para conseguir o poder CUT (HM 01), que permite ao seu Pokémon cortar arbustos.

O novo poder, assim como todos os outros que ainda estão por vir, será muito útil na jornada. Não deixe de pegá-lo

Retorne à Route 104, desça pela Petalburg Woods e entre na Mr. Briney's Cottage. Converse com Mr. Briney para viajar de barco até Dewford Town. Encontre o pescador que fica ao lado do Dewford Town Pokémon Gym para conseguir a Old Rod. Em seguida, entre no ginásio para enfrentar o líder do local. Detalhe: aqui tudo é escuro. Para clarear o caminho, você precisa derrotar os treinadores.

Chefe: Brawly

Pokémons: Machop e Makuhita
Os Pokémons lutadores são extremamente fortes, porém monstros do tipo Psychic (Psíquico) e Flying (Voador) podem danificá-los com grande eficiência.
Seu prêmio será a Knucle Badge.

A Knucle Badge faz com que todos os Pokémons com mais de 30 pontos de experiência sejam sempre obediente

Agora, já fora do ginásio, suba até da praia e, na Route 106, continue esquerda, entrando na caverna. O que está lá dentro te dará o poder (HM05). Quando ensinar o truque Pokémon, ele poderá iluminar cav Siga e entregue a Letter a Steven. à Dewford Twon e fale com Mr. B viajar à Slateport City.

Utlize o poder FLASH assim que peg prefere ficar assim, na escuridão tot

Procure pelo Ocean Museum, que rodeado por membros do Team A Antes de entrar, você deve ir ao S Shipyard e entregar os Devon Go Dock. Feito isso, volte ao museu Suba as escadas e converse com Stern. Neste momento dois meml do Team Aqua surgirão e partirão o ataque. Derrote os dois e Archie do Aqua, surgirá, sumindo em se

Não se surpreenda com a chegada d membros do Team Aqua. Apenas pre para duas batalhas em seqüência

Já fora do Ocean Museum, ande a Route 110. Continue até a Rout e vire à direita, passando embaixo e seguindo pelo caminho gramad encontrar May. Os Pokémons da

estarão bem fortes agora, tome cuidado. Quando vencê-la, você receberá o Finder, que serve para encontrar itens não visíveis. Siga em frente até Mauville City.

Encontre o dono da Rydel's Cycles para conseguir uma bicicleta. Escolha qualquer uma das duas, pois são praticamente iguais. Vá até a frente do Mauville City Pokémon Gym e enfrente Wally. Derrote-o e a entrada para o ginásio ficará livre.

Dê uma surra nos Pokémons de Wally para entrar no ginásio e desafiar o líder

Dentro, derrote todos os treinadores e pise sobre os símbolos parecidos com a letra S para mudar as barreiras de electricidade de posição. Converse com o líder para iniciar a batalha.

Chefe: Wattson

Pokémons: Magnemite, Voltorb e Magneton
Pokémons do tipo Fire (Fogo) são os melhores contra esses inimigos, desde que estejam evoluídos. Você ganhará a Dynamo Badge ao derrotá-lo.

Depois do quebra-pau, saia do ginásio e converse com o cientista – dentro da casa à direita do Pokémon Mart – para conseguir o poder ROCK SMASH (HM06). Ensine-o a uma de suas criaturas e suba pela Route 111. Destrua as rochas e prossiga pelo canyon.

Visite o cientista para conseguir o poder de destruir rochas

Na bifurcação, siga à esquerda na Route 112 até chegar na Mt. Chimney. Suba e entre na caverna, seguindo pela única saída possível até o momento. Você sairá na segunda parte da Route 112. Vire à direita e mantenha-se na Route 111. No fim, ande para a esquerda e, quando chegar na Route 113, continue em frente até Fallarbord Town.

Você saberá que está no caminho certo quando uma densa fuligem começar a cair

Passe direto pela cidade, prossiga pela Route 114 e desça pela ponte. Suba na montanha rochosa e caminhe até a caverna Meteor Falls. Chegando na ponte você encontrará dois membros do Team Aqua e o professor Cozmo. Team Magma surgirá, botando os canalhas para correr. Assim que seus defensores partirem, procure pela abertura do outro lado da caverna para sair na Route 115. Desça até Rustboro City, entre na Route 116 e atravesse o Rustturf Tunnel novamente. Detone as rochas com o ROCK SMASH e você receberá o poder STRENGHT (HM04) do carateca ao lado. Saia para Verdanturf Town.

O rapaz ficará impressionado e lhe dará mais um poder, o STRENGHT

Continue pela Route 117, avançando para Mauville City. Em seguida, suba pela Route 111 e vá ao Mt. Chimney. Embarque no Mt. Chimney Cable Car para alcançar o topo da montanha. No alto, dirija-se pelo único caminho disponível, vencendo todos os membros do Team Aqua. O último desafiante é o líder do bando, chamado Archie. Derrote-o para que o chefe do grupo rival, Maxie, apareça. Desça para Lavaridge Town pela Jagged Pass.

Curta a paisagem durante a subida no teleférico

Atravesse todo o Lavaridge Town Pokémon Gym utilizando os gêiseres – atenção com os treinadores escondidos em alguns deles – para pular de sala em sala, até encontrar o líder local.

Chefe: Flannery

Pokémons: Slugma, Slugma e Torkoal
A inimiga usa Pokémons do tipo Fire (Fogo). Portanto, ataque com os de Water (Água). Use também criaturas do tipo Rock (Rocha), que são mais resistentes aos ataques de fogo.
O prêmio pela vitória é a Heat Badge.

Memorize a ordem dos gêiseres para não se perder

Ao sair do ginásio, May lhe dará o item Go-Googles. Com ele você poderá andar em locais com tempestade de areia.
Volte à Petalburg City, entre no ginásio da cidade e desafie seu pai para um combate. Para chegar a Norman você precisará abrir todas as portas do ginásio. O segredo é derrotar os treinadores que surgirem. Cada um deles utilizará uma técnica diferente, dependendo da sala onde estiver. Escolhe a ordem que achar mais apropriada e siga em frente.

Esta é a sala da força. Só os Pokémons mais fortes conseguem ganhar. Boa sorte!

Chefe: Norman

Pokémons: Slaking, Vigoroth e Slaking
Prepare-se, pois a dificuldade aqui aumenta sensivelmente. Os monstros do tipo Fight (Luta) são extremamente poderosos, capazes de derrubar suas criaturas com apenas um golpe. Utilize Pokémons do tipo Fire (Fogo) e Fighting (Luta), porém com um nível de experiência maior do que 30. Seu prêmio será a Balance Badge.

Após a vitória, bata um papo com o homem da Wally's House para conseguir o poder SURF (HM03). Daqui para frente você

poderá se movimentar em lagos, rios e no mar. Volte à Mauville City.

Com o SURF você poderá chegar a ilhas como esta e encontrar itens secretos

Siga pela Route 118 e atravesse o mar. Subindo você encontrará uma bifurcação. Prossiga pelo caminho da grama alta para chegar ao Weather Institute. O lugar está infestado de membros do Team Aqua. Derrote os dois no saguão e vá para o próximo andar para acabar com outros capangas. O cientista lhe dará o Pókemon Castform, um monstrinho que muda de forma conforme a habilidade usada.

Na grama alta a quantidade de Pokémons selvagens aumenta bastante. Se não quiser lutar seja rápido para atravessar o local

Deixe o prédio e siga pela ponte da direita. May surgirá com monstros mais poderosos. Vença a luta para ganhar o poder FLY (HM02), que permitirá a você viajar para qualquer cidade visita antes. Um aviso: é necessário o uso da Feather Badge para que o poder funcione.
Suba até encontrar a Fortree City.
Não é possível desafiar o líder do ginásio ainda. Atravesse a vila e vire à direita até a Route 120.
Desça por outra área com a grama alta e caminhe pela ponte para conversar com Steven. Derrote o Pókemon que surgirá para receber o Devon Scope.

Agora sim. Volte ao ginásio de Fortee City e use o Devon Scope para desbloquear o caminho. Para chegar ao chefão, ou melhor, chefona do ginásio, passe pelas portas giratórias e derrote os treinadores.

Passar pelas portas giratórias não será difícil. Em compensação, a batalha contra a líder do ginásio é tarefa barra-pesada

Chefe: Winona

Pokémons: Swellow, Pelliper, Skarmory e Altaria
Cada monstro de Winona tem fraquezas diferentes. Swellow e Pelliper são vulneráveis a ataques elétricos, Skarmory cai com ataques de fogo e Altaria, o mais poderoso, sofre maiores danos quando atacado com gelo. Muna-se com inúmeros Hyper Potions e certifique-se que seus Pokémons sejam fortes o bastante para agüentar ataques insanamente fortes.
Prêmio: Feather Bage.

Volte pela ponte onde estava Steven e continue a descida, passando pelo meio das plantações. O percurso te levará à Route 121. Espie a conversa do Team Aqua e siga os caras.
Dica: Você estará próximo do Safari Zone, onde é possível caçar os mais variados tipos de Pokémons. Entre se quiser.

Se o seu negócio é capturar Pokémons, veio ao lugar certo. No Safari Zone você encontra algumas criaturas bem raras

Surfe até a entrada da montanha central, a Mt. Pyre, e saia pela porta vermelha à esquerda do salão. Adentre pela abertura central. Derrote a galera do Team Aqua e aproxime-se de Archie, que roubará a Red Orb e fugirá. Assim que a senhora lhe entregar a Blue Orb, volte para Slateport City e corra para a aglomeração um pouco acima do Pokémon Center. Converse com o Capt. Stern, que está sendo entrevistado.

Archie roubará a Red Orb e você dever recuperá-la. Corra atrás do fujão

O Team Aqua tentará roubar o subr de Capt. Stern. Siga-o para dentro e aproxime-se de Archie. Retorne à City assim que o safado fugir.
May estará na frente do Lilicove Cit Department Store. Derrote-a e vá p direita. Desça na praia e nade para Entre na caverna, o Aqua Hideout.

Está a entrada do Aqua Hideout. Não se confunda

Vá pelas escadas ao fundo e utilize círculos brancos para se transporta uma sala a outra.
Dica: No local existe a única Maste disponível do jogo. Certifique-se de encontrá-la antes de derrotar Archi lugar será fechado para sempre.

Suba para encontrar o submarino. D sujeito que bloqueia a passagem. O submarino fugirá. Saia do esconderi para a direita, em direção da Route chegar em Mossdeep City.
Hora de batalha! Entre no Mossdeep Pokémon Gym para enfrentar as líd é um batalha em dupla) do ginásio.
As esteiras do local devem ser inver que a batalha tenha início.Basta acio quatro mecanismos espalhados pel

Parece difícil, não? Que nada, após a tentativas você chegará até as lídere

Chefes: Liza and Tate

Pokémons: Lunatone e Solarock
Solarock é o mais fraco dos dois, tanto no ataque quanto na defesa, portanto derrube primeiro o mais forte, Lunatone. Pokémons do tipo Water (Água) são a escolha mais adequada. Pegue a Mind Badge e saia após vencer. Como? Pise sobre o círculo roxo do lado das garotas.

Está vendo o círculo roxo do lado direito das líderes? Pise ali para sair do ginásio

Na casa à esquerda do ginásio você achará Steven, que te presenteará com o poder DIVE (HM08). Ensine-o a um de seus monstros e vá para a praia, surfando para o sul até avistar uma área mais escura na água.

Áreas como esta são profundas e escondem passagens secretas e cavernas

Utilize a técnica DIVE para mergulhar e desça para encontrar uma abertura. Achou o submarino? Volte à superfície e entre na caverna em frente. Atenção: certifique-se de ter um Pokémon com os poderes STRENGHT e ROCK SMASH, pois existem vários obstáculos que deverão ser retirados do caminho.

Não se perca no fundo do mar. Entre nesta caverna para prosseguir na aventura

Passe pelos labirintos de rochas e correntes marítimas para chegar na sala da foto abaixo.

Para passar, faça o seguinte: vindo pela porta da esquerda, empurre a pedra 8 uma vez para cima e uma vez para esquerda. Também para cima, empurre primeira a pedra 4 e depois a 2. Por fim, empurre a pedra 3 duas vezes para a direita e siga para outro quebra-cabeça.

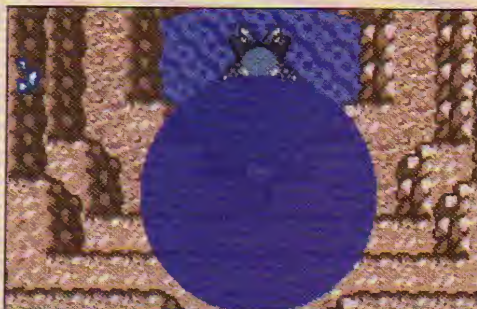
Aqui, empurre as pedras 8 e 0 uma vez para cima e a 9 para direita uma vez. A 4 uma vez para cima, a 3 para esquerda e a 5 para direita. Agora empurre as pedras 1 e 2 para cima e a 4 para esquerda, abrindo caminho até a abertura.

Na área nublada, prossiga e mantenha a direita para chegar no lago, onde você verá o Kyogre, um Pokémon lendário. Aproxime-se dele e Archie aparecerá. Vença-o pela última vez no jogo e Kyogre será despertado pela Red Orb. Próxima parada: Sootopolis City.

Ao acordar Kyogre, uma forte tempestade inundará algumas cidades. O poder SURF será indispensável de agora em diante

Surfe para baixo até a grande área escura na água. Afunde para encontrar o recife. Entre na caverna e volte à superfície. Subindo você encontra o Sootopolis City Pokémon Gym. Nade para esquerda e suba as escadas da cidade até avistar Steven. Após a apresentação de Wallace, o líder local, você será conduzido para a Cavern of Origin. Seu objetivo será derrotar ou capturar Kryogre. Utilize o poder FLASH e siga pelas escadas.

Certifique-se de trazer com você uma criatura com o poder FLASH. Assim andar pela caverna será bem mais fácil e rápido

No percurso estará o poder WATERFALL (HM07). Ao encontrar o Kyogre, pare na sua frente para que a Blue Orb o desperte. Com Pokémons fortes do tipo Electric (Electricidade) a batalha será fácil. Se quiser capturá-lo, enfraqueça-o ao máximo e utilize a Mastar Ball.

O poder da Blue Orb fará Kyogre despertar novamente. Utilize os Pokémons indicados para enfrentá-lo

Saindo da caverna, prossiga ao ginásio do vilarejo e fale com Steven para entrar. Da escada, ande com o personagem utilizando as direções abaixo para não pisar na mesma placa de gelo duas vezes.
Piso 1: Cima, direita, cima, esquerda, esquerda, cima e direita.

Piso 2: Cima, esquerda, esquerda, esquerda, cima, cima, direita, direita, baixo, direita, direita, direita, baixo, direita, cima, cima, esquerda, esquerda e esquerda.

Piso 3: Cima, direita, direita, cima, direita, direita, baixo, direita, cima, cima, cima, esquerda, esquerda, baixo, esquerda, cima, esquerda, baixo, baixo, esquerda, esquerda, baixo, esquerda, cima, esquerda, baixo, esquerda, cima, esquerda, cima, cima, direita, baixo, direita, cima, direita, baixo, direita, cima e direita.

Pisar duas vezes no mesmo local aqui significa cair em uma passagem secreta cheia de treinadores sedentos por combate

Chefe: Wallace

Pokémons: Luvdis, Whishcash, Sealo, Seaking e Milotic
Como todos os Pokémons de Wallace são do tipo Water (Água), use e abuse de criaturas com ataques elétricos para conseguir a última Insígnia, a Rain Badge.

Volte ao terceiro piso para cair em uma passagem subterrânea e desça até encontrar uma escada. Suba para sair do ginásio. Ensine o poder WATERFALL a algum Pokémon e recrute todos as criaturas com os poderes HM, exceto o CUT.
Saia da cidade pela caverna aquática e surfe para a esquerda até avistar uma cachoeira. Use o WATERFALL para alcançar a Ever Grande City. Entre na caverna Victory Road. Ela é escura e infestada de treinadores e criaturas bem fortes.

Não tem erro. Encontrando esta cachoeira, suba e entre na caverna

Clareie o caminho com o poder FLASH para achar as duas cachoeiras. Suba pela escada que fica bem no meio delas para sair. Acabe com Wally e suba para o Pokémon Center League.

Entrar na Victory Road utilizando os poderes certos é certeza de sucesso

Para terminar o jogo basta ganhar dos quatro membros da Elite Four e do grande campeão da liga Pokémon. Recupere a energia de suas criaturas mais fortes e trate de comprar muitos Hyper Potions e Revives, pois você não poderá voltar ao saguão assim que passar pela porta.

Hora da decisão. Respire fundo, escolha os Pokémons certos e equipe-se com tudo o que puder

Membro 1: Sidney

Pokémons: Mightyena, Shiftry, Cacturne, Shapedo e Absol
Utilize os Pokémons dos seguintes tipos: Fighting (Luta) para derrotar Mightyena e Absol; Fire (Fogo) para Shiftry e Cacturne; e Electric (Elétrico) contra Sharpedo.

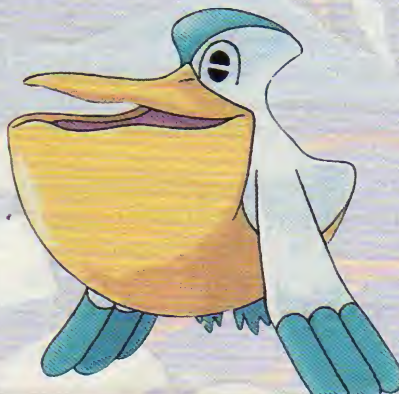
Membro 2: Phoebe

Pokémons: Dusclops, Banette, Sableye, Banette e Dusclops
A tática é utilizar o Pokémon mais forte. Ataques de fogo e psíquicos podem ajudar, já que os adversários são do tipo Ghost (Fantasma). Atenção, pois alguns adversários têm poder de envenenamento.

Membro 3: Glacia

Pokémons: Glalie, Sealo, Glalie, Sealo e Walrein
Os de gelo são os mais poderosos, mas também muito vulneráveis.
Use os Pokémons do tipo Fire (Fogo). Contra os Sealos e o Walrien, prefira ataques elétricos.

Membro 4: Drake

Pokémons: Shelgon, Altaria, Flygon, Flygon e Salamence
Se você conseguiu capturar Kyogre na Cavern of Origin, essa batalha será muito fácil. Utilize ataques de gelo em abundância. Caso não tenha o Pokémon lendário, dê preferência a criaturas extremamente fortes e resistentes.

Campeão: Steven

Pokémons: Skarmory, Aggron, Cl
Cradily, Armaldo e Metagross

Espantado? Não fique. Ou achou que ajudou durante toda a aventura por n

Isso mesmo. Steven é o grande c
Os Pokémons dele são todos do t
(Aço) e Ground (Terra). Ataques d
de luta são os mais recomendado
a última, essa batalha é osso duro
Vença-o e curta o fim.

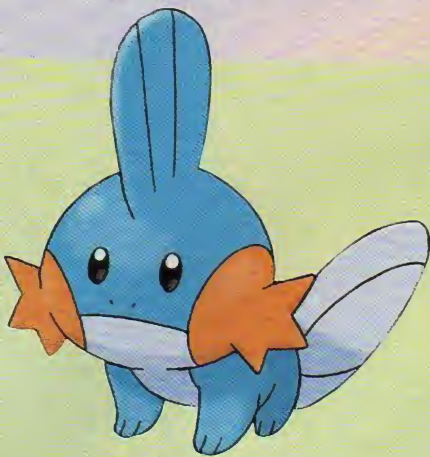



Tabela de eficiência de ataques

	Normal	Fire	Water	Electric	Grass	Ice	Fighting	Poison	Ground	Flying	Psychic	Bug	Rock	Ghost	Dragon	Dark	Steel
rmal													X	#			X
e		X	X		O	O						O	X		X		O
ter		O	X		X				O				O		X		
ctric			O	X	X				#	O					X		
ss		X	O		X			X	O	X		X	O		X		X
		X	X		O	X			O	O					O		X
hting	O					O		X		X	X	X	O	#		O	O
son					O			X	X				X	X			#
und		O		O	X			O		#		X	O				O
ng				X	O		O					O	X				X
chic							O	O			X					#	X
		X			O		X	X		X	O			X		O	X
k		O				O	X		X	O		O					X
st	#										O			O		X	X
gon															O		X
k							X				O			O		X	X
el		X	X	X		O							O				X

taques listados na parte esquerda da tabela
okémons listados na parte de cima da tabela

pos
rmal - Normal
e - Fogo
ater - Água
ectric - Elétrico
ass - Grama
- Gelo
hting - Luta
ison - Veneno
ound - Chão
ing - Voador
ychic - Psíquico
g - Inseto
ck - Rocha
ost - Fantasma
agon - Dragão
rk - Negro
el - Aço

Superefetivo: provoca o dobro de dano comparado a um ataque normal
Pouco efetivo: provoca metade do dano comparado a um ataque normal
Imune: não provoca efeito algum

Pokédex

Confira todos os Pokémons que podem ser encontrados nas duas aventuras.
Obs: A listagem está na mesma ordem mostrada no jogo

Treecko
Grovyle
Sceptile
Torchic
Combusken
Blaziken
Mudkip
Marshtomp
Swampert
Poochyena
Mightyena
Zigzagoon
Linoone
Wurmple
Silcoon
Beautifly
Cascoon
Dustox
Lotad*
Lombre*
Ludicolo*
Seedot**
Nuzleaf**
Shiftry**
Taillow
Swellow
Wingull
Pelipper
Ralts
Kirlia
Gardevoir
Surskit
Masquerain
Shroomish
Breloom
Slakoth
Vigoroth
Slaking
Abra
Kadabra
Alakazam
Nincada
Ninjask
Shedinja
Whismur
Loudred
Exploud
Makuhita
Hariyama
Goldeen
Seaking
Magikarp
Gyarados
Azurill
Marill
Azumarill
Geodude
Graveler
Golem
Nosepass
Skitty
Delcatty
Zubat
Golbat
Crobat
Tentacool
Tentacruel
Sableye
Mawile**
Aron
Lairon
Aggron
Machop
Machoke
Machamp
Meditite
Medicham
Electrike
Manectric
Plusle
Minun
Magnemite
Magneton
Voltorb
Electrode
Volbeat
Illumise
Oddish
Gloom
Vileplume
Bellossom
Doduo
Dodrio
Roselia
Gulpin
Swalot
Carvanha
Sharpedo
Wailmer
Wailord
Numel
Camerupt
Slugma
Magcargo
Torkoal
Grimer
Muk
Koffing
Weezing
Spoink
Grumpig
Sandshrew
Sandslash
Spinda
Skarmory
Trapinch
Vibrava
Flygon
Cacnea
Cacturne
Swablu
Altaria
Zangoose**
Seviper*
Lunatone*
Solarock**
Barboach
Whiscash
Corphish
Crawdaunt
Baltoy
Claydol
Lileep
Cradily
Anorith
Armaldo
Igglybuff
Jigglypuff
Wigglytuff
Feebas
Milotic
Castform
Staryu
Starmie
Kecleon
Shuppet
Banette
Duskull
Dusclops
Tropius
Chimecho
Absol
Vulpix
Ninetales
Pichu
Pikachu
Raichu
Psyduck
Golduck
Wynaut
Wobbuffet
Natu
Xatu
Girafarig
Phanpy
Donphan
Pinsir
Heracross
Rhyhorn
Rhydon
Snorunt
Glalie
Spheal
Sealeo
Walrein
Clamperl
Huntail
Gorebyss
Relicanth
Corsola
Chinchou
Lanturn
Luvdisc
Horsea
Seadra
Kingdra
Bagon
Shelgon
Salamence
Beldum
Metang
Metagross
Regirock
Regice
Registeel
Latias
Latios
Kyogre*
Groudon**

* Somente na versão Sapphire
** Somente na versão Ruby

Morte silenciosa

Imagine um Metal Gear Solid protagonizado por ninjas. Isso é Tenchu!

Três personagens, um só objetivo. Rikimaru, Ayame e Tesshu cruzam silenciosamente a aventura em missões paralelas, mas que remetem ao mesmo final. Wrath of Heaven, o terceiro episódio da série, é sem dúvida o melhor já produzido. A habilidade Stealth Kill (assassinato silencioso), que fez Tenchu ser considerado o melhor jogo do gênero para PSX, ganhou, além de animações bem nervosas, uma nova função. Para habilitar ataques e movimentos especiais é necessário realizar nove assassinatos desse tipo em uma única fase. Para facilitar sua vida, afiamos nossa espada e ensinamos como fatiar os inimigos, um a um, em um passo-a-passo completo com Rikimaru. Tenha certeza, não há nada mais prazeroso no mundo dos ninjas do que se movimentar pelas sombras e pegar os oponentes de surpresa!!

Felipe Azevedo

Rikimaru

Missão 1: Echigoya – Punish the Evil Merchant!

Comece usando o grappling hook (gancho) para subir no muro. Pule para cima da casa a direita e assista a animação. Não se preocupe com relação a chave, ela não é realmente necessária nesta missão. Elimine o guarda que ronda a porta dos fundos e entre. Prossiga pela passagem no fundo.

Entre por aqui para não enfrentar os guardas que possuem a chave

O caminho te levará a um quarto fechado. Aproxime-se da porta, sempre de olho no Ki Meter (círculo que fica no canto inferior esquerdo da tela que mede a distância e a condição do inimigo mais próximo) e saia. Avance pelo topo da construção em frente e pule para o muro da mansão do outro lado. Encontre a abertura na fachada e entre. Desça para o quarto, saia e siga por outra porta. Vá pela direita. Percebeu a máscara na parede? Logo ao lado dela há uma porta. Entre e atravesse o cômodo com o guarda.

Esta é a abertura da fachada. Siga agachado e não será visto

Continue pela outra passagem e, no corredor, entre à esquerda. Desça no porão e elimine o guarda que está dormindo. No fundo do local será preciso usar o grappling hook para subir pela abertura. Chegando no próximo quarto você vai enfrentar Tajima.
A melhor estratégia é manter-se próximo do cara, caso contrário ele dispara com o revólver. Abuse dos shurikens (estrela ninja) e smoke bombs (bomba de fumaça). Quando ele ficar atordoado, detone com a espada.

Tajima é sacana. Não fique muito longe dele ou será alvejado

Deixe o local pela porta do fundo, suba as escadas e passe pelo corredor vigiado. No fim, entre na porta da direita e caminhe pela pequena passagem no fim do corredor. Não se preocupe com o gato, pois não há nenhum inimigo por perto.
Use o móvel como escada e aproveite a ajuda do grappling hook para subir no sótão. Passe com cautela pelas portas e corredores e prossiga descendo até chegar no chefe.

Não dê a bola ao gato e siga pela passagem para chegar ao sótão

Chefe: Nasu

O mau-caráter Nasu troca mercadorias por noites com garotas adolescentes.
O confronto entre vocês começa com a presença de mais dois guardas, que devem ser eliminados primeiro. Evite chegar perto do pedófilo. Quando o inimigo ajoelhar-se pedindo perdão, mantenha distância para não ser surpreendido por um fortíssimo golpe. Evite riscos disparando itens como shurikens ou sticky bombs.

Atacar Nasu logo no início da batalha pode ser perigoso. Fatie os guardas fracotes e depois detone o chefe

Missão 2: Gohda Castle – Execute Hamada and Return to Lord Gohda!

Enquanto não trucidar Hamada, você não poderá eliminar nenhum guarda do castelo, portanto seja paciente. Desça no sótão e entre rapidamente na sala ao lado. Já na outra porta, aguarde o vigia passar para a esquerda. Saia, mantendo-se no corredor até o fim e avançando pela porta em frente. Tenha cuidado ao deixar a outra porta. Quando estiver no corredor seguinte, espere o guarda se deitar no quarto adiante para que você passe em silêncio.

Enquanto o guarda babão tira uma soneca, atravesse o quarto na ponta dos pés

Saindo do local, vire à esquerda e siga em frente pelo corredor. Entre pela primeira porta a sua direita e assista a animação. Neste momento a mansão será infestada por ninjas inimigos e você conseguirá uma chave. Saia do quarto e acabe com o capanga mais próximo para chamar atenção do que fica no fim do corredor. Retorne para onde estava antes que o inimigo te veja. Mate-o quando ele estiver desprevenido. Vá pela esquerda no final do corredor para chegar ao jardim interno. Espere o guarda dar mole e elimine-o.

Aguarde o ninja fazer a ronda no local e pegue-o desprevinido para facilitar o serviço

Entre na passagem que fica do lado direito da árvore e rasteje até a outra extremidade. Utilize a chave no cadeado e entre quando tiver oportunidade. Subas as escadas, entre rapidamente na sala em frente e verifique a próxima porta. Elimine mais um ninja e siga para o quarto seguinte. Novamente, espere a oportunidade e fatie outro inimigo. Saia pela passagem e desça os degraus. Entre para direita e alcance o vigia antes de ser visto por ele. Avance pela porta do fundo e suba, evitando ser notado pelo ninja que protege o local. Entre no quarto. Aguarde o inimigo sair e entre rapidamente. Permaneça encostado contra a parede ao lado da porta e espere até o capanga voltar. Pegue-o de surpresa.

É importante sempre ficar na espreita, verificando o movimento dos inimigos. Abuse dessa técnica

Quando entrar, pule sobre o ninja mais próximo. Se for rápido o bastante, conseguirá eliminá-lo sem chamar a atenção do inimigo que fica na sala. Acabe com o do fundo e saia pela única porta do local. Continue em frente até chegar em um corredor com grandes janelas. Dê cabo do vigia, mas não se aproxime muito da janela, pois há ninjas espreitando do telhado da construção. Siga agachado para não correr riscos.
No fim, estude o movimento que o inimigo faz para surpreendê-lo e desça as escadas. Passe pela área iluminada e siga para a porta no fundo para encontrar com Lord Gohda.

Chegou aqui? Então relaxe, você acabou de completar mais uma missão

Missão 3: Limestone Caverns – Find the Shichishito Sword!

Aproxime-se da beira da caverna. Quando o guarda na torre ficar de costas, salte e acabe com ele. Chegando no lago, detone os dois ninjas que protegem a entrada da mina, local por onde você deve prosseguir. Elimine a dupla de inimigos conversando na caverna e siga pela passagem embaixo dos trilhos.

Assim que o bate papo acabar, debull inimigo mais próximo e esconda-se. segundo se aproximar para fatiá-lo

Mantenha-se à esquerda e fatie o utilizando em seguida o grappling abertura para atravessar um abism túnel, você chegará a uma cavern Elimine o vigia para seguir em fre Atravesse o pequeno corredor ag Suba por duas beiradas de madei avistar um grande abismo. Antes prosseguir, espere o ninja que es lado entrar no túnel. Agora use o hook. Vá até o ponto da plataforn madeira e utilize novamente o gr hook para alcançar a beirada do Desça para a gruta e apóie-se na utilizando a técnica anterior.

Não tem como pular pro outro lado grappling hook serve para facilitar

Suba pela abertura, caminhe na plataforma na encosta da mont agarre-se na madeira para alcar passarela feita de tábuas. Quan outra ponta, entre agachado pe passagem, suba na beirada e d demônio. Continuando, escond coluna de madeira para não se Utilize o grappling hook para c primeira plataforma do outro la pule para a segunda a esquerd

Evite o túnel ao subir aqui. Pule n da esquerda para não voltar ao in

Aproxime-se da beirada e pule para a área segura lá em baixo. Atravesse o corredor, espere o ninja se afastar e quebre os vasos que escondem uma passagem secreta. Siga por ela e você sairá em uma cela. Saia, suba a escada a esquerda, pule para a área inferior e continue até o fim do corredor. Na parte inundada prefira andar sobre as passarelas, pois qualquer passo em falso na água poderá atrair a atenção de inimigos. Tome o caminho da esquerda e use o grappling hook na plataforma de madeira. Lá em cima, elimine o ninja para entrar no túnel da esquerda. Hora de enfrentar Onikage.

Nada de pular, correr ou fazer qualquer barulho aqui. A menos que queira chamar a atenção de todos

Chefe: Onikage

Além de rápido e forte, o sujeito te desafia duas vezes. Uma contra a versão normal, utilizando o clone de herói (sim, você não estava jogando com o verdadeiro Rikimaru), e a segunda contra uma versão mais demoníaca, comandando o ninja verdadeiro.
Utilize várias caltrops (espécie de tachinha) para que o inimigo fique sem defesa quando pisar sobre o item. Aproveite para atacá-lo neste momento.

Onikage é sagaz. Lembre-se que o enfrentará duas vezes, portanto seja cauteloso

Missão 4: Ronin Village - Cross the Ronin Village!

O objetivo é atravessar o vilarejo e chegar até a entrada do Amagai Castle. As áreas são bem abertas e dispensam explicações detalhadas. Apenas utilize o telhado das casas para se movimentar mais rapidamente e sem alertar nenhum soldado. Vale lembrar que os arqueiros têm uma visão apurada e podem te avistar de longe. Encontre o ponto indicado no mapa.

A melhor técnica para completar a missão é atravessar todo o vilarejo pulando de casa em casa

Missão 5: Amagai Castle - Rescue the Kidnapped Princess!

Esconda-se atrás da coluna e aguarde o robô-samurai se aproximar antes de eliminá-lo. Quando estiver no fundo, suba com o auxílio do grappling hook. Pule para a beirada inferior, livre-se do arqueiro e suba na passagem do outro lado. Fique na plataforma de madeira e pule sobre o inimigo. Atravesse o corredor dependurando-se na estrutura de madeira onde o arqueiro fica de vigia, pois existem armadilhas no chão.

Fique de olho aberto! O castelo é cheio de armadilhas como esta e qualquer descuido pode ser fatal

No fim, passe devagar pela porta com lanças. Caminhe pela próxima sala, pule para o outro lado do buraco e suba as escadas com cuidado. Detone o robô e utilize o grappling hook para alcançar a abertura no lado direito. As marcas no chão dão o caminho a prosseguir. Estando no outro corredor, entre na próxima sala movimentando-se vagarosamente, pois o barulho do assoalho pode alertar os inimigos. Antes de seguir em direção da porta ao fim, fique do lado esquerdo do corredor ou cairá em outra armadilha.

Pisos assim rangem dependendo de como o ninja se movimenta. Passe na manha

Para ativar a passagem secreta, basta encostar-se à parede. Do outro lado, suba para direita e entre na sala que tem uma enorme engrenagem de madeira no lugar da porta. É uma armadilha! Corra para o fundo e utilize o grappling hook na passarela de madeira que fica no alto. Continue até o fundo e atravesse o buraco. Subindo, elimine o robô-arqueiro, avance pela escada e utilize novamente o grappling hook para alcançar a fenda. Do outro lado, atravesse o buraco e entre no corredor da direita. Cuidado para não pisar nos pontos vermelhos. Esquive-se do perigo usando o gancho. Ignore a entrada da direita e mantenha-se nas plataformas de madeira até o outro lado.

Aqui, utilize o grappling hook e siga rapidamente para a esquerda ou poderá ser atingido por granadas

Mais uma vez faça uso do grappling hook para saltar os buracos com engrenagens. Atravesse com cuidado a sala com lâminas. Avistou a escada? Fique pronto para a luta.

Belas engrenagens, não? Pois é, mas elas são extremamente perigosas. Não erre o alvo com o gancho

Tenchu: Wrath of Heaven [PS2]

Chefe: Kimaira

Kimaira é o cienstista louco responsável pelo rapto da princesa Kiku. O doidão luta com um enorme robô nas costas. Mantenha distância e defenda o ataque giratório. Aproveite quando ele ficar tonto e contra-ataque. Caso prefira, utilize sticky bombs (estrela que explode quando o R3 é pressionado). Acerte-as no corpo do cara, corra para longe e acione-as.

Defenda a todo custo o ataque giratório de Kimaira ou estará em maus lençóis

Missão 6: Cemetery – Retrieve the Steel for Ressai!

Atenção: você tem duas opções. Escolher a primeira significa lutar um round a mais com o último chefe. A decisão é sua. Outro detalhe: a espada que Rikimaru está usando drena constantemente sua energia, mas não o mata. Para manter a força sempre no máximo você precisa realizar a maior quantidade de Stealth Kills que conseguir. Dê meia volta, contorne a construção e pegue o arqueiro sobre o telhado. Entre no túnel e siga pelos corredores até uma área ao ar livre. Colete a caixa que fica na entrada e elimine todos os mortos-vivos.

Entrando aqui esqueça as técnicas furtivas e os ataques surpresas. O quebra-pau é no corpo-a-corpo mesmo

Ande até achar um fosso. Continue por mais corredores, chegando a outra área ao ar livre. Memorize o movimento dos monstros e passe pelo local sem chamar atenção. Avançando pelos corredores você chega a um cemitério. Utilize o grappling hook para subir pela cerca do lado direito e entre no túnel. Procure pelo poço cheio de sangue. Desça, elimine o zumbi e alcance a passagem no alto. Atravesse a última área descoberta e siga em direção ao portão de saída, mostrado no mapa do jogo.

Este é o grande poço com sangue. Se chegar aqui vivo estará no caminho certo

Missão 7: Bamboo Forest – Find Ayame's Imposter!

Cuidado com os Shikigami, espíritos de ninjas que habitam a floresta. Se possível, utilize o Chameleon Spell para passar despercebido.
Vá para trás da cerca de madeira, elimine o demônio quando puder e corra até a região com neve. Sobre a rocha há outro monstro. Destrua-o para prosseguir. Suba cautelosamente a rampa a sua esquerda, surpreendendo o inimigo, e suba bem no meio da barreira de troncos. Espere o Shikigami virar antes de atacá-lo.

O pulo para eliminar instantaneamente o Shikigami deste ponto deve ser muito preciso

Siga agachado até a abertura, corra pelos corredores e, na fonte de água quente, entre pela passagem da esquerda. Você sairá embaixo de uma ponte. Elimine o Shikigami e o lobo antes de ir pelo rio. Adentre a caverna, mate dois demônios, subas as escadas e saia pela abertura, seguindo para a esquerda e se escondendo atrás da barreira de bambus.

Com o poder Chameleon Spell você passar na frente dos inimigos sem nenhuma preocupação

Elimine o Shikigami e tome cuida lobo. Suba pela passagem e ande área com um grande boneco de fundo. Vá pela direita, passe pelo e utilize o grappling hook para at abismo. Encontrando outra barre bambus, desça e evite ser visto demônio.

Chegando nesta área, siga para a continue pelo caminho com bambu

Ch Aya Impos

A inimiga é de Ayame. É i defender os proj lança, portanto es pulando. Dificilme ganhará no combat corpo, então utilize os i podem atrapalhá-la, como caltr bombs. Aproveita para socá-la guarda estiver aberta.

Como já foi mencionado, esquive pulando ou sofra as consequência

Missão 8: Buddha Temple – Infiltrate the Buddha Temple

Comece se escondendo atrás da viga e elimine o guarda. Utilize o grappling hook na madeira saliente do pilar do meio e entre pela abertura na parede. Dentro, corra para direita e caia no piso inferior. Prossiga pelo lado esquerdo, desça cuidadosamente na plataforma para não cair no abismo e pule para o outro lado rapidamente.

Qualquer passo em falso já era. Aproxime-se calmamente e utilize a visão manual para ver onde cair

Acabe com o guarda quando ele der as costas e suba pela direita. Enfrente os inimigos que fazem a ronda na local. Utilize o grappling hook para alcançar a beirada mais alta. Esconda-se nos pilares e dê cabo de mais um guarda. Entre pela porta no fundo e vá para o alto usando o gancho para subir. Elimine o inimigo. Agora se pendure na alta plataforma de madeira que fica sobre o abismo na sala mais adiante. Suba, siga para esquerda, entre no corredor e continue sempre em frente. Descendo, utilize o grappling hook para atravessar de um lado para outro do precipício.

Atravesse o abismo com ajuda do grappling hook. Pular de tábua em tábua é muito arriscado

No fim, suba pelo vão entre a última coluna e o teto. Desça do outro lado e suba na viga de madeira para alcançar a saída. Corra para a esquerda e entre no templo pela porta dos fundos. Não vá para o outro lado ou um enorme urso panda atacará. Depois de avançar pelo alto, surpreenda um guarda e corra para o salão principal do lugar.

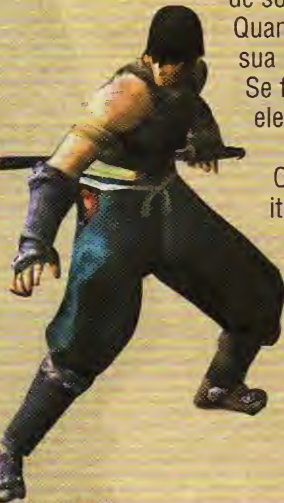
Esta é a entrada dos fundos do templo. Nem pense em seguir para o outro lado, a não ser que queira lutar contra um grande e poderoso urso

Chefe 1: Kagura e Ganda

Ganda é um enorme demônio controlado por Kagura, portanto sem Kagura não há Ganda. Concentre-se em atacar a inimiga, mas sempre a uma distância razoável do demônio. A japonesinha lança cartas de baralho energizadas se você ficar muito longe, além de se teletransportar pela sala. Não é necessário itens contra ela, apenas continue desferindo golpes até acertá-la.

Esqueça Ganda e concentre-se em Kagura. Sem o poder da japonesa, o monstrão não é nada

Chefe 2: Tatsumaru

Tatsumaru é irmão de Rikimaru e conhece as mesmas técnicas do seu personagem. O ataque principal do inimigo é uma poderosa seqüência de socos e chutes. Quando ele correr em sua direção, bloqueie. Se ficar muito longe, ele atira flechas explosivas. O melhor item é a sticky bomb.

Assim como Rikimaru, Tatsumaru é letal. Abuse de sticky bombs para vencê-lo mais facilmente

Missões 9 e 10: Tenrai Fortress – Assassinate the Evil Tenrai

Diferentemente das missões anteriores, as duas últimas não apresentam caminhos alternativos que dispensam estratégias. Siga furtivamente, sem levantar suspeitas. Os chefes de cada fase são:

Onikage (Missão 9)

Repita a mesma estratégia da missão 3 e vencerá sem problemas. O inimigo carrega um health potion e poderá recuperar energia. Se você conseguiu a habilidade Wrath of Heaven, utilize-a para eliminá-lo com apenas um golpe.

Tenrai (Missão 10)

A primeira aparição de Tenrai é a mais fácil, óbvio. Quando ele lançar projéteis de gelo ou atacar com espinhos que saem do chão pule e se aproxime, pois só assim conseguirá pegá-lo sem defesa. Repita o processo até derrotá-lo. Após uma animação, o sujeito se transformará em demônio. Fuja dos ataques e assista mais uma animação.Agora sim, hora do confronto final. Tenrai terá um ataque muito parecido com o de Tatsumaru, chefe da missão 8. Para utilizar o poder Wrath of Heaven (não é obrigatório) derrube-o, posicione-se na direção do inimigo e use a técnica com ele ainda no chão. Assim você conseguirá acertar o golpe fatal no momento exato. Curta o merecido final.

O grande confronto! Bem, na verdade não há nada de muito especial aqui, apenas o fato de ter que enfrentá-lo uma porrada de vezes

Para terminar o jogo com chave de ouro, você precisa completar a missões dos outros dois personagens. As fases são as mesmas, mas a ordem em que elas aparecem e os objetivos mudam conforme o herói. A maioria dos chefes pede a mes estratégia usada com Rikimaru.

Ayame

Missão 1: Bamboo Forest - Rescue the Village Girls
Começa sobre a ponte e tem por destino o mesmo local da missão 7 de Rikimaru.

Missão 2: Echigoya - Execute the Evil Merchant
Inicia-se fora da mansão e objetiva o quarto onde estão Nasu e Tokubei.

Missão 3: Gohda Castle - Assassinate the Traitor Hamada!
A diferença aqui é poder eliminar quantos inimigos quiser desde o início.

Missão 4: Cemetery - Retrieve the Yoto Swords!
Ayame começa a missão pelos fundos e precisa chegar até a casa na área central. Atacar os zumbis é inútil. Siga em silêncio e não se preocupe com o tempo. Use o telhado como proteção contra o chefe.

Missão 5: Ronin Village - Go to the Red House of Zennosuke!
Você deve entrar na casa ao lado da entrada para Amagai Castle. Andar sobre as casas não é recomendado.

Missão 6: Amagai Castle - Escape from Amagai Castle!
Vencendo a batalha você terá de sair do castelo fazendo o caminho inverso feito por Rikimaru, em menos de 20 minutos. Elimine os inimigos com Stealth Kills para ganhar tempo.

Missão 7: Buddha Temple - Retrieve the Jewel of Heaven!
Após o chefe, desça pelo buraco e ande em direção a entrada do templo. Suba pelos andaimes de madeira até a cabeça da estátua.

Missão 8: Limestone Caverns - Rescue Counsel Sekiya!
Faça o caminho até a área em que lutou contra Onikage e utilize os explosivos nas rochas.

Missão 9: Tenrai Fortress - Assassinate the Evil Tenrai
Caminhe até encontrar Tatsumaru.

Missão 10: Tenrai Fortress - Assassinate the Evil Tenrai
Avance até o fim para enfrentar Tenrai.

Tesshu

(habilitado após completar as missões de Rikimaru e Ayame)

Missão 1: Echigoya – Assassinate Nasu an Echigoya!
Siga para a mansão como fez com os outr personagens, porém entre pela porta da fr É mais difícil eliminar os guardas que vigia a entrada. Avance pela porta ao lado para encontrar Tokubei. Pegue a chave após a animação, siga para encontrar Nasu e utili a chave quando necessário.

Missão 2: Gohda Castle – Teach Rikimaru Lesson!
Apenas siga para o ponto indicado no map enfrente Rikimaru.

Missão 3: Buddha Temple – Rendezvous Senkichi by the Waterfalls!
Detone o chefe e faça o caminho inverso, seguindo em direção ao início da fase e v completará a missão no meio do percurs

Missão 4: Limestone Cavern – Escape fro Limestone Cavern!
Dica: não compre nada e economize temp para o mesmo local onde Rikimaru enfre Onikage e utilize o grappling hook no tún fica do lado direito.

Missão 5: Cemetery – Go to the House in Cemetery!
O caminho a ser feito é mesmo da missão 4 de Ayame.

Missão 6: Ronin Village – Return to Zenn
Última missão. Você começa em frente a para o Amagai Castle. Entre na mesma c visitou com Ayame. Agora, siga para a ár Vença os dois chefes e assista o final.